



No. 7

Убери себя
от отбоявения

Но так же уж
бессумные кролеги

StarCraft 2

[illegible]

- **Ανάλυση Μεταβολών Νεφράς**
- **CRIS-COE** Ερωτήρια
- **Ανάλυση** **CRIS** Ερωτήρια
- **Εκεί που υπάρχει πρόβλημα** (CRIS) Ερωτήρια
- **CRIS** Ερωτήρια
- **Ανάλυση** **CRIS** Ερωτήρια
- **CRIS** Ερωτήρια
- **CRIS** Ερωτήρια
- **CRIS** Ερωτήρια

подписной индекс .. 23652

Маковка лета, так называли июль в старые времена. Связано это было с тем, что в садах и полях было полно свежих фруктов, а каждый день работы в начале осени давал неслабый прирост урожая. В современном мире с повсеместной урбанизацией такое его значение отошло на задний план. Хотя, некоторым до сих пор приходится зарабатывать в огородах на вкусные осенние и зимние гостинцы от бабушек и дедушек. Сейчас же «маковка лета» может ассоциироваться разве что с адской жарой, бабулками, намертво влипшими в расклеванный асфальт, и мечтой о прохладных и гостеприимных объездах волн.

Однако, разработчики игр, по-видимому, решили вернуть июлю былую славу и, ударило поработав в этом месяце, получить к осени большую прибыль. В итоге, мы видим на горизонте целый ряд интересных проектов – Alone in the Dark, Bionic Commando Rearmed, многострадальный Collapse и еще толла менее ожидаемых, но не менее интересных игр.

Также не стоит забывать о Mass Effect – сия замечательная шпиль появилась всего за неделю до сдачи номера, и чтоб ее обзор не получился чересчур поспешным и не полным, мы перенесли его на следующий номер. Так что ждите подробной информации об этой космической саге под авторством Wolf'a, в следующем номере.

Этот номер тоже не остался без интересных игр, чего стоит крышесрывающий Тургор или захватывающий Race Driver GRID, превью которого можно было прочитать в прошлом номере. Но не играми едиными полон номер: «Железный бум» на сей раз посвящен линейке самых производственных видеокарт из доступных сейчас на рынке – Nvidia 9xxx, сравнительное тестирование этих видеокарт в одиночном режиме дополнительно тестом в SLI-режиме. А знатоков игр в этом номере ждет очередной тур двух наших конкурсов.

Хотя, зачем я это рассказываю? Переворачивай страницу и читай!

By BondD

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА.....2

MegaGame

Typop. Побег из Шоушенка.....6
 Race Driver GRID. Сложно, но возможно!.....12
 So Blonde. Не все блондинки одинаково полезны.....14

To play or not to play

Sledgehammer. Truckmageddon.....16
 9 rota.....18
 Турок.....20
 Worldshift. Война на троих.....22
 Rayman Raving Rabbids 2. Ценный мех.....24
 TrackMania Nations Forever. Я маленькая машинка.....26
 UEFA Euro 2008. «Ctrl+C»; «Ctrl+V».....28

Карман-и-Я

Naruto: Ultimate Ninja Heroes. Наруто в натуре.....30
 Chili Con Carnage. Маленький Total Overdose.....35

Ждем-с

StarCraft 2. Земля и иллюминаторы.....36
 Sims 3. Искусство манипуляции.....40
 Анабиоз: Сон разума.....42

Железный бум

Любо-дорого посмотреть: тест популярных видеокарт.....44

Cell-0-fan

Ducati3DExtreme. Не жми на тормоза.....48
 Godzilla: Monster Mayhem. По городу бродила большая крокодила.....48

Clubничка

KPI 2008.....50
 Пробер под каштанам.....52
 MSI NCLLeague.....54
 На повороте WCG 2008.....56

Columbia Brother

Iron Man. История железного буратино.....58

Animania

Суши Аниме Пати.....60

Vox Populi

Письма читателей.....62
 Конкурс.....63

P. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — такая игра не существует; 3–4 — полный шток; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (в вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устойчивые стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Выдается российскому моему; шомченко; від травня 2001 р. № 5 (78), травня 2008 р. Выдається: ТОВ «Декабрь»

Україна, Київ, 2004 р.

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

Д. Бондаренко

Редактор

В. Опішні

Літературний редактор

Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка

А. Карпашова

Фотожурналіст

М. Скілар

Відає реклами

І. Змієвська

(adv_secretary@comizdat.com)

Відає збук

І. Краснополський

Менеджер з продажів

С. Малишева

Зав. виробництвом

Ю.О. Курінов

producer@comizdat.com

Ціна за демократією

Рукописи не рецензуються

і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодатель.

Підписано до друку 17.06.2008.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фототроп

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №08-5039

Друк обсягом

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якістю поліграфічного

випонання несе друкарня «Новий друк».

м. Київ, вул. Матівецького, 1,

тел. (044) 451-48-03.

Тел. факс

044) 238-01-09

www.galileo.com.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА ВИДАВЦІ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 13

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04080, м. Київ-80,

вул. Фрунзе, 40

Тел./факс: (044) 390-77-50

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2008

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі крім

лише за письмового згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірми-виробника та

матеріали з сайту: www.galileo.com.ua,

www.galileo.com.ua

Передплатний індекс – 23852

з DVD-дискон – 01727

Закон эволюции



Несколько номеров назад мы уже писали о Spore Creature Creator, но так как сообщать хорошие новости всегда приятно, нам придется повториться. Но мы постараемся быть краткими. Не растекаясь мыслью

по древу, не рассказывая о самой игре или даже ее особенностях, скажем только, что вырастить собственного монстрика уже можно! Проект запустили 17 июня и доступен он для всех желающих.

Возвращение легенды

Едва только была анонсирована Dungeon Siege 3, как стала известна первая печальная новость: перенести в обновленный мир собственную команду героев или создать такую же будет нельзя. Главный герой в игре будет всего один. Правда, сами разработчики говорят о том, что это упростит управление и сделает игру более

приятной, но на данном этапе остается только надежда и вера, а вот уверенности в том, что мир будет таким же, как-то поубавилось. К счастью, есть и приятные новости: создатели игры утверждают, что в новой части Dungeon Siege можно ожидать возвращения многих популярных элементов из первых двух частей игры.



Дарт Вейдер стал эмо?



Многие наши читатели не раз уже слышали о том, что Star Wars: The Force Unleashed находится в разработке и обещает стать одной из самых впечатляющих игр по мотивам знаменитой вселенной за долгие годы. Некоторые даже надеются и уповают на это. Тем, кто мало знает об игре, напомним, что в ней должно быть все то же, что и в фильме – начиная от космических боев и заканчивая световыми мечами. Играть можно будет за «хоро-

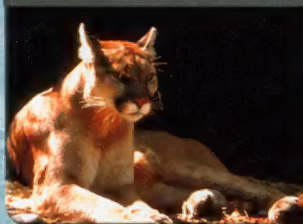
ших» и за самого человека-кастрюлю – Дарта Вейдера. А теперь собственно новость: новые скриншоты, выложенные на всеобщее обозрение в сети, способны удивить всех геймеров разом – даже тех, кто о Дарте Вейдере и Звездных войнах знает только понаслышке. Причина – необычно яркие и насыщенные скриншоты. Впрочем, картинка вроде бы не режет глаз, а новые изображения ожидаемой игры всегда приятны.

Убить Америку

Разработчики одной из самых интересных и популярных стратегий – Civilization IV, анонсировали новое дополнение, или точнее – продолжение своей не менее известной игрушки, объединяющее воедино обе серии. Имя новой части тоже объединилось, теперь стратегия будет называться Civilization IV: Colonization. А вот основ-

ные игровые моменты кажутся схожими, хотя сюжет и графика и претерпели некоторые изменения. Игрушка, как и ее прародитель, предложит привести одну из четырех наций к владычеству в Новом свете, то есть – Америке. Сражаться же придется не с тремя, а с четырьмя противниками – против колонизатора выступит еще и местное население.





Приручи зверя

Недавно на проходившей в Киеве пресс-конференции компания AMD презентовала новую компьютерную платформу – AMD Puma. По словам самого производителя, она отличается высокой производительностью. На конференции, конечно же, были показаны возможности платформы и выглядели они впечатляюще, но мы то знаем,

что иногда лучше самому проверить, чем доверять на слово. Сделать это, в принципе, не сложно, хотя и затратно – для этого придется приобрести один из новых ноутбуков на одной платформе, а они в самом бюджетном варианте обойдутся около тысячи долларов. Естественно, навороченные модели будут стоить намного дороже.

На старт! Внимание! Марш!

Тем, кто из всех игр предпочитает гоночные симуляторы, стоит обратить внимание на новинку компании Oklick. Производитель этот в наших краях известен мало, но зато в кругу знающих людей это имя произносится с уважением. Новинка, как уже можно было догадаться, относится к спортивной серии и помимо оригинального

дизайна, повторяющего во многом черты гоночного болида, отличается повышенной эргономикой. Кнопки неприметного черного цвета выполнены из приятного на ощупь нескользящего пластика. Единственной яркой деталью Oklick M5 станет стильное оранжевое колесо прокрутки, изготовленное из мягкой резины.



Двигай телом

То, что популярность игровых приставок постепенно растет – по сути, общепризнанный факт. Но вот о том, что среди трех основных производителей консолей идет холодная война, известно далеко не всем. А она есть. Правда, нам с вами она приносит только хорошие, хотя иногда и недостаточно спелые, плоды. К тому же, всегда есть возможность выбора. До недавнего времени Wii была одной из лучших

из-за своего оригинального контроллера, но оба производителя разом решили изменить ситуацию: для Xbox 360, выйдет контроллер Qmotions-Big Air, разработанный специально для спортивных игр, а контроллер PlayStation 3 больше известен по слухам. Что ж, ждать приятных новостей с этого фронта явно стоит – Sony обычно оправдывает и ожидания, и надежды пользователей.

Так выпьем же за...

Как говорится, опытный человек всегда найдет повод для праздника – на смену дню шахтера приходит день журналиста, за ним следует день учителя и так изо дня в день. Но на этот раз действительно есть чему порадоваться и что отметить: одному из самых известных в мире геймпадов, сновескому DualShock исполняется целых десять лет. Да-да, появился он не

одновременно с приставкой, то есть в 1994 года, а лишь спустя некоторое время. Кстати, за прошедшие годы джойстик нисколько не изменился внешне, хотя его возможности повзрослели довольно-таки серьезно.

P.S. Редакция журнала не рекомендует злоупотреблять ни напитками, ни праздниками, ни джойстиком. На своем опыте, знаете ли...



Обрезание



От перемены мест слагаемых сумма не изменяется. Это простое правило каждый из нас вынужден был усвоить в детстве, и некоторым оно тогда доставило море неприятностей. Теперь же, взрослым и не очень нам, это правило приносит целиком и полностью положительные эмоции, ибо, несмотря на смену имени одного

из самых ожидаемых игровых проектов, его внешний вид и возможности никак не пострадали. Речь идет о *Legendary: The Voth*, которую «урезали» до простого и краткого – *Legendary*. Надеемся, что к выходу игры, то есть к концу года, название останется единственным, что укрепит в этом вертикально-горизонтальном экшене.

Вставит по полной

Жаркое время года в самом разгаре – море, солнце и девушки в бикини не могут не радовать сердца истинного геймера. Жарко, конечно, но приятно. Тем не менее многие из нас ждут конца лета не только из-за высокой температуры воздуха. 29 августа сего года для многочисленных поклонников игры *S.T.A.L.K.E.R.* наступит праздник – выйдет

новая часть под названием *Clear Sky*. Судя по скриншотам, над графикой разработчики потрудились на славу, судя по первой части и обещаниям – поработали они и над остальными составляющими игры. Об этом же говорят и предварительные тесты, которые показывают, что *Сталкер* теперь по полной использует возможности DX10.



Снова-здорова



Зря, ой зря радовались мы выходу третьей части *The Sims* как спасению от многочисленных аддонов ко второй. Несмотря на то, что уже сейчас можно оборудовать дом мебелью из IKEA, они планируют еще один аддон. Он получит название *Sims 2: Apartment Pets* и появится в конце августа. Несмотря на свое «звериное» название ад-

дон поможет не только усовершенствовать собственных питомцев, но и расширить круг друзей и знакомых за счет общения с разными социальными группами. Правда, есть ли смысл во всех этих дополнениях, если ждать новой части осталось так недолго? В общем, если занять себя совсем уж ничем – обратите внимание.

В джазе только девушки

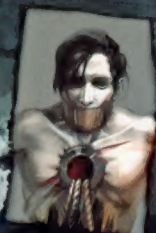
Феминисткам есть чему порадоваться: в новой части *Resident Evil* помимо основного действующего персонажа появится еще один – женский. Правда, и представителям сильного пола расстраиваться не стоит – ведь главная героиня обладает по-настоящему привлекательным обликом, причем не только благодаря качественной графике, но и...

гм... собственным особенностям тела. Надеемся, что и бойцом девушка окажется хорошим, с такой-то внешностью. В любом случае, вряд ли новая Лара Крофт станет единственным дополнением в игре, так что владельцам игровых приставок явно есть ради чего ее ждать. Напомним, что *Resident Evil 5* для Xbox 360 и PS3 выйдет не раньше конца этого года.



Тургор тканей – внутреннее гидростатическое давление в живой клетке, вызывающее напряжение клеточной оболочки. Снижением тургора сопровождаются процессы автолиза, увядания и старения.

ТУРГОР



ТУРГОР

ПОБЕГ ИЗ ШОУШЕНКА

Жанр:

survival adventure
www.tension-game.com

Разработчик:

Ice-Pick Lodge
www.ice-pick.com

Издатель:

Новый диск
www.nd.ru

Минимальные

требования:
 Процессор: 2 ГГц
 Память: 512 Мб
 Видео: 256 Мб

Рекомендуемые

требования:
 Процессор: 3,6 ГГц
 Память: 1 Гб
 Видео: 512 Мб

Постояющему атмосферные игры появляются достаточно редко. Такие, каким, например, был Silent Hill. Такие, чтобы бояться малейшего шороха и чувствовать себя так, будто это ты там, а не какой-то нарисованный персонаж. Такие, которые вроде бы и можно оборвать на середине сюжета, но на это нет ни сил, ни желания. К счастью, игры такие хоть и редкие, но все-таки они есть. Речь идет о Тургоре. Его мир настолько противоречив, что он вызывает одновременно и отвращение и желание жить в нем дальше. Именно жить. Не пройти игру, а выжить в ней. Но, тем не менее, – обо всем в свое время, давайте разбирать весь этот страх и ужас по порядку.

Как страшно жить

Загружая на своем компьютере Тургор, вы входите в Промежуток. Это мир, в котором практически все серое и бесцветное. Естественно, что целиком и полностью обесцветить краски у разработчиков не получилось бы – все-таки, это не детская раскраска, но они явно постарались сделать его максимально серым, темным, гнетущим. Последнее определение на первый взгляд несколько не вписывается в общую картинку, но как еще можно назвать мир, одно

нахождение в котором само по себе действует на психику гнетуще. Это примерно как картина Ада – в ней нет ничего ужасающего или пугающего, но спинным мозгом, на уровне интуиции, ты понимаешь – что-то не так. Глаза подтверждают эти страхи, да и слуху доверять становится сложно. Музыка и звуки в Тургоре подстегивают к тому, чтобы как можно скорее покинуть Промежуток, потому что внутри живет вера, что где-то там, далеко, есть другой мир – не такой пугающий, а яркий, прекрасный. И пусть эта вера пока что слаба, но она есть и она поддерживает всю игру, то разгораясь, то угасая. Ее поддерживают яркие росточки Цвета, раскиданные тут и там по локациям. Хотя, слово «раскиданные» далеко не полностью передает ситуацию в Промежутке. Цвета тут мало, это только на самом первом острове его можно найти сразу несколько ростков, дальше же жить становится труднее, приходится бегать туда-сюда, собирая жалкие остатки Цвета. И все бы хорошо, но он не хранится внутри, да и не всякий Цвет можно употребить сразу же: с течением времени он сам по себе уходит из тела, он требуется для путешествий по локациям Промежутка, им необходимо делиться с Сестрами, необходим Цвет

и для поддержания жизни в деревьях. Причем последняя жертва вовсе не напрасна: подкормив своим ярким Цветом дерево, можно получить урожай несколько раз. Да и само зрелище стоит того, чтобы время от времени вливать в деревья яркие краски и наслаждаться Садам подобно тому, как наслаждается цветущими деревьями умелый садовник. Безжизненные серые куски дерева обретают жизнь, начинают цвести определенным Цветом, приобретают притягательность. Вид просто потрясающий! Плоды же появляются после каждого цикла: они «вырастают» в самих деревьях, а вот ростки Цвета на земле, обновляющиеся после каждого цикла, становятся все реже и слабее. Кстати, в том, чтобы питать деревья именно в Саду есть еще одно преимущество – меньше сил уходит на путешествие между локациями.

Но путешествовать все же стоит – на одной локации никогда не сможешь собрать все нужные сердца, а значит – будешь ограничен в выборе цвета. Изначально персонаж может усвоить только один-два Цвета, потом он находит еще сердце, при общении с Сестрами может получить еще и еще. Правда, Сестры отнюдь не гуманны и добродуш-





З Аниме Цвета — это то, без чего невозможно подлинная жизнь. То, что делает существование — Бытием, выживание — Жизнью. Аниме без Цвета — ничто. Аниме относится к Цвету так же как Тело — к Духу. Нет Аниме Цвета без человека. Может казаться, что она незримо присутствует, является, остается во всем, что нас окружает — в плече, в строчках, в растениях и событиях — но она не существует сама по себе. Она — часть человека и только человека, важнейший из его жизненных соков.

ны — это такие стервы, что поспать могут запросто, далеко и надолго. Но к каждой из них есть подход, найти его можно с помощью Цвета. Для этого его опять-таки надо тратить. И тратить немало. За это Сестер постепенно начинаешь ненавидеть, а их привлекательная казалась бы внешность становится все отвратительней — не по сюжету, а просто потому, что начинаешь понимать, что они такое есть.

В этом плане другие существа мира — Братья, кажутся более здоровыми и приятными. Хотя на самом деле это еще более отталкивающие персонажи. Они следуют определенному своду законов, за нарушение которых следует наказание. Распространяется оно и на главного героя игры, поэтому Братьев надо избегать. Или сражаться с ними, на что опять-таки требуется немало Цвета. Увы, не тратить его все-таки придется — хотя бы для того, чтобы выжить и собрать его еще и, наконец, выбраться из Промежутка.

Впрочем, сам Цвет хорош не назовешь. Миротюды не так прост: в некоторых локациях есть Цвет-существа, которые тобы и ждут момента, чтобы атаковать тебя. Атакуют они внезапно и наносят вред сердцам, отбирая у них Цвет. А без него сердце

гибнет, а бедному его обладателю становится все хуже и хуже.

Мир между миров

Миром между миров является не столько сам Промежуток, сколько место, в котором не ощущается течение времени. Тут можно «заправиться» Цветом, прорастить его в своем теле, но собрать плоды собственных ростков из Нервы можно только спустя определенное время, провести которое надо в мире обычном, то есть — в Промежутке. В мире-между-миров же остается только наблюдать за собой, созерцать полупрозрачное тело, которое постепенно местами наливается яркими красками. Тело сделано реалистично, с учетом физиологии, но, к несчастью, персонаж доступен только одного, мужского пола. Его можно вращать, смотреть на разные сердца, но больше тут по сути делать нечего.

Третий-экран — это экран всего мира, здесь можно путешествовать между разными локациями. Сделаны они в виде своеобразных узлов, для путешествия между ними приходится тратить немало Цвета, поэтому лучше сначала подумать о том, куда хотите отправиться. Сделать это стоит не только из-за малых резервов

Цвета, но и из-за времени, которое постепенно уходит. Как песок сквозь пальцы. Но бьет-ся оно отчетливо, как сердце, причем местами этот ритм дополнительно подчеркивается музыкой, а игроку остается только сотовать на то, что невозможно бежать, лететь, увеличить скорость передвижения хоть каким-нибудь способом, чтобы оставить у себя в запасе немного больше времени. Увы, но время тут не просто течет, оно убегает. Циклами. С каждым новым Циклом появляется немного нового Цвета. Казалось бы — что может быть лучше? Но на самом деле с каждым новым Циклом Цвета появляется все меньше и меньше, из-за чего создается ощущение, что скоро его совсем не станет, и тогда выбраться из Промежутка станет невозможно. Наверное, стоило бы пустить свое дело на самотек, чтобы проверить.



Из Сестер были явлены — властная, которую назвали Ино, созерцательная, которую назвали Утой, умная, которую назвали Ани, хитрая, которую назвали Авой, загадочная, ее назвали Эхо, несчастная, которую назвали Инси, фанатичная, которую назвали Юной, самоубийственная, ее стали называть Ире, трогательная, ее назвали Яни, коварная, которую назвали Аией, надежная, которую назвали Эли. Они приходят и уходят сами по себе — и никто не знает, чем вызвано их возникновение. Появление каждой новой Сестры — редкость и чудо.

проживет ли персонаж без цвета долго, перекроется ли выход наверх, равно как можно встретиться с Братями и проверить, скинут ли тебя вниз и что будет там, но я не смогла. Это примерно как думать о том, что сейчас ты можешь спрыгнуть на рельсы под поезд в метро, но ты никогда это не сделаешь. Не потому, что слаб, а потому что есть тяга жить. Вот так и Тургор — он предлагает жизнь и не-жизнь. И дает понять, что в Промежутке — это как раз не-жизнь. Причем понять он это дает не прямо, а задкими полунамеками, полутонами, всем происходящим вокруг. Оттуда хочется сбегать, как из кошмарного сна. И рано или поздно ты покинешь этот мир, потому что иначе быть невозможно. Нет, остается еще один путь — выключить игру. Но меня лично уже через пару часов тяжело вернуться обратно — не в Промежуток, правда, а именно в мир Тургора. Я действительно хотела выбраться из этого темного царства и такое ощущение, что я не смогла бы иначе. Правда, мой компьютер всеми путями этому сопротивлялся: он то подвисал, то не хватало графики. И это — на минимальных настройках. Увы, но чтобы увидеть всю красоту Тургора,

да и Промежуток тоже, придется обновить свое железо».

Save the World

Обычно в играх я мало сохраняюсь — не люблю ситуации, когда можно в любой момент перегрузить игру и пережить момент сначала. Это притворно, неестественно и непонятно моему сознанию. Но в мире Тургора сохранять ся приходится, и делать это лучше часто, в разные ячейки. Потому что никогда не знаешь, что тебя подстерегает на новой локация, что будет там. Будет ли там хоть немного Цвета или ты потратил время и Цвет на путешествие впустую. Да и с Сестрами говорить сложно — им нельзя задавать вопросы, можно только слушать и разговаривать с ними Цветом. Не люблю, но только тем, с которыми она дружит. Это можно узнать от самой Сестры или других Сестер. Но узнавать то, что могут рассказать эти странные обитательницы Промежутка стоит. Иначе ничего не будет понятно, сложно будет пройти и саму игру. Более ли менее бескорыстна только Твоя Сестра — та, которая помогает ориентироваться в мире, та, которая обучает тут выжить. Можно, конечно, обойтись без обучения, но в первый раз лучше все-таки его пройти, ибо система управления

четко нигде не расписана, сложно сориентироваться, что делать, куда идти, как жить дальше.

Обучение само по себе не отличается от игры — никто прямо не скажет, что и как делать, учиться выживать в Промежутке приходится самому, хоть и с помощью Сестры. Пройти обучение же стоит не только из-за этого. Четко расписанного в меню настроек управления в Тургоре нет, нет и четко написанных знаков и того, как с ними управляться, что они значат и что дают. Все это может рассказать Сестра. Все это можно, впрочем, узнать постепенно самому, но на это уйдет немало сил и времени. А они, как уже говорилось ранее, в мире Тургора весьма ценны и не менее ограничены.

Технические моменты

Тургор — наверное, одна из сложнейших для понимания игр. Еще труднее рассказать о ней. Дело в том, что если разложить Тургор на мелкие кусочки, то получается что он, самая что ни на есть заурядная адвенчура, в которой практически все действия игрока нацелены на сбор предметов. Но на самом деле это не так — тут нет пиксель-хантинга, хотя при сборе Цвета бегать по локациям приходится весьма и



весьма немало. Задачи игрока просты, но они оформлены в канву из замысловатого сюжета и не менее замысловатого его объяснения. Впрочем, уже одно то, как подаются знания о мире и о том, что предстоит в нем сделать игроку и его персонажу, выглядит и звучит предельно загадочно. Такие игры до Тургора если и были, то были их очень и очень мало. По сути, сравнивать его не с чем, и в этом его основное преимущество, и основная привлекательность. Впрочем, такие слова в отношении Тургора звучат сухо и предельно банально. Да и вообще никаких слов будто недостаточно, чтобы описать весь этот мир, но, к счастью, у разработчиков оказалось достаточно такта и умения, чтобы превратить и слова, и коды, и мелкие графические элементы в целостную картину, какой и является Тургор. Отнять у него одну деталь – и это картонный домик развлекательной. Игрока подстегируют даже голоса Сестер – они одновременно живые и безжизненные. Такой голос в реальной жизни можно услышать только у смертельно больного, умирающего человека, который прекрасно знает о своем состоянии. У него может еще и есть силы жить, но нет воли и нет желания. Таковы Сестры и такова их роль в

мире – они дают волю игроку, так как лишены ее сами по себе. Дополнительные звуки, музыка – все это меняется от локации к локациям и все это движет вперед. Заставляет проходить игру, не особо задумываясь над смыслом мира. Думать о нем мы будем потом – когда будет погашен монитор, а в комнате воцарится полумрак. Или выйдя в мир-между-миров и наслаждаясь космической чистотой себя самого и ярким Цветом собранных и взлелеянных сердец. Но всю эту картинку делает графика. Мелкие детали ее решают все. Несмотря на то, что Промежуток сер и практически бесцветен, над ним дизайнерам и художникам явно пришлось изрядно потрудиться. Ведь создать яркую, насыщенную картинку куда проще, чем сделать ее безжизненной и угнетающей, но в то же время притягательной и привлекательной. Вообще все детали в Тургоре балансируют на грани – они манят и отталкивают одновременно. И сделать с этим ничего невозможно: игрок сам порой не отдает себе отчета в том, ради чего и почему он продолжает жить в мире Тургора, но и выйти из него он уже тоже просто так не сможет. Опасности для жизни нет, но, так или иначе, снести игру с компьютера, не пройдя ее от

начала и до конца (а то и несколько раз) просто-напросто невозможно.

Сила искусства

Тургор сложно назвать обычной компьютерной игрой, он больше похож на шедевр искусства, который можно долго рассматривать под разными углами и с разного расстояния и каждый раз видеть в нем что-то новое. Если подойти слишком близко – можно увидеть крупные, порою грубые и нелепые мазки кистью, а если отойти слишком далеко мелкие детали сливаются в единый хаотичный фон. Посмотришь снизу – увидишь просто страх, а при взгляде сверху начинается морская болезнь. Но как бы неприятны не были эти секунды знакомства с Промежутком, побывать в нем стоит. Рассматривать Тургор надо со всех сторон – только тогда начинаешь его понимать. А без понимания он теряет часть своей прелести, хотя даже в таком случае остается качественной и привлекательной игрой. Какой еще вердикт игре вы идете? Ее проходить стоит обязательно, причем вне зависимости от собственных жаровых предпочтений. Это игра вне жанра. Игра вне мира.

Графика: 9/10
Геймплей: 10/10
Озвучка: 10/10
Сюжет: 10/10
Управление: 9/10

ОЦЕНКА 12

SO
LMX

Pustera st



Знаете, чем хорошо
рулить в компьютере? Можно
выпить сколько угодно
и у вас не отберут прав!

GRID

СЛОЖНО, НО ВОЗМОЖНО!

Автомобильный симулятор

www.codemasters.co.uk/
grid

Разработчик:

Codemasters Studios
www.codemasters.com

Издатель:

Новый диск

Системные требования:

Процессор: 3,0 ГГц
Память: 1 Гб
12,5 Гб свободного
места на жестком диске
Видео: GeForce 6800 или
Radeon X1300

DS1 PC PS3 X360

В игровой индустрии, в частности – в жанре автогонки достаточно долго наблюдались явные потуги превратить виртуальное управление автомобилем в заданую забаву, для которой не нужно быть особым умным. Заточенные под дрифт трассы Need for Speed Underground, почти идеальные дороги гавайского островка в Test Drive Unlimited, а один только FlatOut чего стоит! Во всех этих игрушках не чувствовалось, что у машины четыре колеса и что у нее есть вес, при том не маленький. Спортивные болиды, словно кусок мыла, скользили по трассе и все от этого перлились. Продажи популярных сериалов в жанре автомобильных аркад во много раз превышали такой же показатель для автомобильных симуляторов.

Любителям геймеров (имеются ввиду стопроцентные хиты как то NFS или Juiced) не нужны серьезные навыки вождения, в них есть качественная система тюнинга, лицензированные авто, красивые автомобили и девочки в мини. А вот системе повреждений места не нашлось. А зачем расстраивать геймера?

Пусть ему будет просто, а машина его всегда будет цела и невредима. Не это ли стало при-

чиной того, что Codemasters в 2005 году максимально упростила свой автомобильный симулятор Colin McRae Rally 05, сделав его вместе с тем предельно поповским. И ответ не заставил себя долго ждать: популярность раллийного симулятора возросла в геометрической прогрессии. Такова правда жизни – геймерам не легко, когда игра очень сложна. Маркетологи поняли, в чем соль и через два года выпустили CMR: DiRT с юной «интересностей», которых «хочется». Снова успех! Естественно, следующая игра Codemasters неизменно становится убийцей Need for Speed. Таков GRID!

Правда, в последнее время в моду вошла симуляция всего и вся. Сначала в NFS: Carbon сделали более сложную и вменяемую систему дрифта. Сразу же поступил ответ от Juiced 2, где этот режим стал еще более хардкорным. А как только система повреждений авто появилась в ProStreet, все поняли, насколько это круто. И как же во время Codemasters подспела со своим Race Driver! Лето, глухой сезон. С одной стороны продажи игр идут на спад, с другой – есть стопроцентная гарантия, что откуда ни возьмись не появится двенадцатый Need for Speed, второй Test Drive и третий Juiced.

Правильный маркетинг – залог успеха

Народ жаждет зрелищ, которые он готов менять даже на хлеб. Как бы это странно ни звучало, но зрелищным можно сделать все что угодно, даже хардкорный автомобильный симулятор, который в миллион раз сложнее поповских автомобильных аркад. С точки зрения маркетолога это звучит так: если сделать из игры шоу – она будет продаваться лучше.

ToCA GRID?

Помните ToCA Race Driver? Это такой автомобильный симулятор от Codemasters, который позволял испытать свои водительские возможности почти на любой машине и почти в любых типах гонок – от заездов на маленьких трассочках вокруг комнаты до 24-часовых гонок Ле-Мана. Как из него получился GRID? Во-первых, сочетание Race Driver поставили не в конец, а в начало (с точки зрения, опять же, маркетинга, так правильнее). Во-вторых, сохранили все фамильные черты игры. В-третьих, взяли графический движок от DiRT и еще больше придрафтели его. И, наконец, в-четвертых, добавили модные стриптейсинговые заезды, личный шот с мальчишкой и прочие элементы шоу. Все.





Династия Автосинов

Фамильные гены дают о себе знать уже в начале игры: чтобы пройти первый заезд с призовым результатом, мне лично пришлось потратить битых часа три-четыре, выпить много успокоительных таблеток и получить от девушки по голове за нецензурную брань. Игра сложная. Даже с легким противником состязаться не легко, не говоря уж про асов. Силы у всех равные, так что все зависит только от умения. Главное то, что за рулем, а не то, от чего этот руль. Противник смишлен и умен. Он может иной раз подрезать, да и в обиду себя не даст. Но вполне может ошибиться, как любой нормальный участник соревнований. Приятно, что оппоненты не ездят по накатанной колее — каждый ищет свой путь к победе и пытается по-своему обхитрить вас.

Система повреждений — отдельная тема. Порадовало то, что в отличие от предыдущих игр Codemasters, появилась такая полезная вещь, как индикатор колес. Вы можете пробить любое из четырех колес (или же немного повредить его), и это сразу же будет видно на индикаторе. Если машину клонит в какую-то сторону, скорее всего, индикатор правого или левого колеса светится красным, а эту беду никак не исправить. Но кроме них можно повредить двигатель, рулевое, подвеску и другие детали. Мелкие повреждения светятся желтенькими, критические — красным. Повреждения проявляются даже на корпусе авто. И если от маленького столкновения ничего не произойдет, то после серьезных аварий результат заметен сразу: отлетают бампера, крылья и двери, боится стекла, а на корпусе авто остаются царапины.

Автомобили, автомобили, буквально все заполонили

Машины, как и типов гонок, в игре море. И все они лицензированы, то есть — сделаны по чертежам реально существующих тренов и автомобилей. При чем во всем заметно внимание к мельчайшим деталям: BMW M3 смотрится одинаково хорошо вместе с мускулами и болидами Формулы 3. Машин действительно много. И у каждой своя специализация. Болиды F3 косят по кольцевым скоростным трассам, мускул-кары катаются по улицам Сан-Франциско, BMW M3 — на гоночных трассах Германии, оборудованные толстыми шинами заднеприводные Skyline дрейфуют по асфальту, в стритрейсинговые городские монстры — по специально подготовленным трассам для стритрейсеров, которые проложены в черте города. Здесь каждый найдет что-то свое.

Приятно, что управление всех машин отточено и продумано. Чувствуется вес, привод, мощность автомобиля. Формула 3 может отлично гнать на бешеной скорости, но стоит хоть на миллиметр соскочить с асфальта, как ее начнет крутить вокруг своей оси и только чудо может спасти от гибели. Lacetti отлично держится на дороге и, за счет малого веса, очень маневренна, но разбить машину можно в долю секунды, ведь она очень хрупкая. Мускул-кары крепки, но из-за тяжелого веса их сложно остановить — повороты лучше проходить в заносе. Заднеприводные дрейф-кары из-за привода на задние колеса почти неуправляемы — придется научиться ощущать занос и то, где в него входить, а где выходить из него. Особенно приятно, что в этой игре чувствуется, что у

машины действительно четыре колеса, а не одно.

Графика, звук, все дела...

Озвучка выполнена если не «на отлично», то «на отлично с минусом». У каждой машины свой характер и рычание ее мотора это отлично подчеркивает. Хруст стекол и металла при столкновениях, визг резины в заносе, комментарии за кадром. Все это, а особенно саундтрек, отлично вписалось в атмосферу игры.

О графике и говорить не стоит — игровой движок DIRT отлично зарекомендовал себя и до сих пор может дать фору некоторым современным играм. Все выглядит безупречно, особенно система повреждений. Послеигровые повторы, правда, могли бы иметь и лучшую режиссуру, но это не умаляет красоты графики. Есть, правда, один, но достаточно серьезный недостаток. В камере из кабины авто не всегда крутится руль (проверял на нескольких ПК) и это очень странно.

...

Где шоу? Сама игра — шоу! Игровые режимы не связаны друг с другом, мы выбираем один из трех заездов на выбор и волны его пройти как первым, так и последним — деньги все равно заплатят. Трехмерное меню, отличная музыка, попова графика (в меню), занятные видеоролики. Вот вам шоу! Особенно завораживает, что сейчас вы можете пройти гонку на городском автомобиле типа M3, а следующим заездом будет Ле-Ман с 800 лошадиными под капотом. От вас требуется только правильно рулить. Так что крепко за баранку держись, шофер!

Икебот Эзрастов



Графика:
Геймплей:
Озвучка:
Советы:
Управление:

ОЦЕНКА 12



НЕ ВСЕ БЛОНДИНКИ ОДИНАКОВО ПОЛЕЗНЫ

Жанр:

adventure

Сайт игры:

www.soblond-game.com

Разработчик:

Wizarbox

Сайт разработчика:

www.wizarbox.com

Издатель:

Anaconda Games

Сайт издателя:

www.anaconda-games.com

Системные требования:

1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,

64 Мб видео



В последнее время разработчики явно повелись давать хорошие приключения: оных с каждым днем выходит все больше и больше. Едва только я успел переварить первые впечатления от Тургора, как на голову мне свалилась So blonde. Игры эти диаметрально противоположны по стилю, но каждая из них по-своему притягательна.

В первой много новаторства, затягивающая атмосфера, подталкивающая разбираться в происходящем в мире. Вторая же игра очень напоминает квесты прошлого столетия, юмор в ней перекрывает отсутствие атмосферы как таковой и не дает заметить вовремя некоторые огрехи и даже фактическое отсутствие логики. Именно юмор доминирует в So blonde, и он как ничто другое заставляет проводить солнечные теплые денечки не на пляже, а рядом с компьютером. Вообще, во время прохождения игры у меня создалось впечатление, что на нее ушло всего пара часов. Уже хотел посветовать на разработчиков за такую безалаберность, но посмотрел на часы и понял, что просто потерял счет времени. А что может быть лучше игры, в которой не замечаешь, как пролетают минуты и часы?

Тем более, что игра сама по себе достаточно продолжительная – не особо останавливаясь на локациях, не задумываясь над загадками подолгу, я смог пройти ее за девять с небольшим часов. Если кому-то удастся сделать это быстрее, голясь свои тапочки.

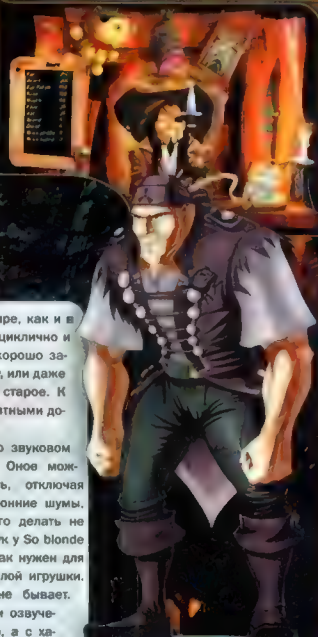
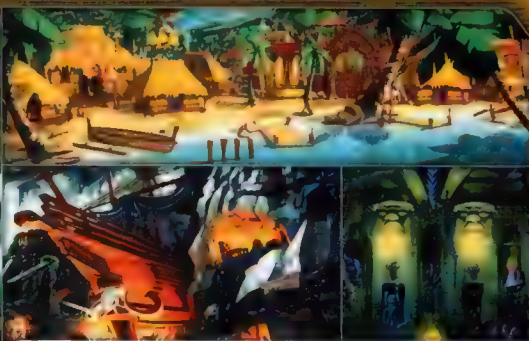
Женская логика

Такого понятия, как женская логика в жизни я никогда не встречал, но, поиграв в So Blonde, понял, что мне, наверное, повезло. Ведь чтобы создать такую игрушку мало пользоваться народным фольклором, повествующим о поведении блондинок. Надо знать досконально их логику, следить за поступками, замечать, что для них важно. То, что девушка не подойдет к человеку и не заговорит с ним, предвительно не понравившись, еще можно учесть. Но то, что она будет колотить кулаками амбала в два раза больше нее самой или догадается помить испачканную воронку в ведре с водой (просто чтобы не носить ее грязную с собой) – это надо просто предвидеть. Ну, или иметь в команде знатока блондинок, а еще лучше – сам прототип главной героини.

Впрочем, совсем уж грулой героиню игры назвать

нельзя: местами Санни проявляет признаки интеллекта, который можно сравнить с общечеловеческим. Например, заметив необходимые ей спички, он легко может свиснуть их из кармана, а застрявшую дверь она просто вышибает ногой. Да, в силе девушки явно не откажется. Кстати, время от времени «силу» придется продемонстрировать и в мини-играх. Их тут мало – в среднем по три штуки на уровень, то есть всего около десятка. У меня лично сложилось впечатление, что разработчики добавили их «потому что так положено», «потому что во всех приключениях сейчас есть мини-игры». Хотя в общем-то, бесит они куда меньше, чем аналогичные вставки в восьмой части Ларри. Наверное, потому что они проще, короче и веселее. А еще они не приводят к печальным последствиям. Короче, сохраняться в этой игрушке вовсе не обязательно – ни умереть, ни проиграть Санни не может. А жаль, ведь это заставило бы игрока всетаки проходить мини-игры и пытаться в них выиграть.

К слову о мини-играх и



блондинках: я чуть со стула не упал, увидев в меню игровой вставки два варианта – сыграть и выиграть. Сначала подумал, что это локализация такая – игрушка-то немецкая, а русский перевод сделан «субтитрами». Но оказалось, что это не огрехи перевода, а своеобразная логика игры и в то же время шутка над жизнью блондинок. Игроку же это дает возможность не проходить минки-игру, если она ему не по силам или не нравится. Ну, мне понравились все игрушки, хотя, честно говоря, их стоило сделать больше. Хотя бы в два-три раза больше, но таких же интересных. Не конвейерных. Например, можно было бы сделать вставку «накрасить блондинку» или «соблазнить губернатора», ну или что-нибудь еще в этом роде.

Так или иначе, если первое время над Санни хочется только смеяться, то через полчаса начинаешь понимать, что блондинок далеко не так глупы, как может показаться. Только приоритеты у них немного другие. А вообще, девушки эти хоть и наивны, но вполне разумны, вменяемы и даже в некотором роде прекрасны. Короче, я так и не понял, чего именно добились разработчики, но у них точно получилось создать игру, которая, во-первых, развлекает и веселит, а во-вторых – учит понимать слабую половинку человечества. Может, это и есть та самая образовательная часть игр, которую так часто пытаются найти строгие американские игровые критики.

Яркий мир

Говоря о том, что So blonde напоминает старые добрые квесты, я имел в виду не только присутствие юмора и шуток как таковых, но и сами загадки в частности. Тут есть место и классическому пиксель-хантингу, больше напоминающему привычку брать все, что плохо лежит, и более сложным и интересным задачам. Логика тут пригодится – причем и мужская, и женская. Но, честно говоря, по-настоящему сложных загадок, над которыми пришлось бы раздумывать часами, не прягая свой мозг и прочие склонные к мыслительным процессам части тела, в игре нет. На самом деле игра проходит одним махом и не только из-за своей увлекательности, но и потому, что задания разработчики сделали подвластными человеку: местами предельно простыми, местами сложными, но всегда решаемыми. Такими игры были раньше, а потом эта легкость понимания куда-то из многих игр пропала.

Положа на игры прошлого поколения So blonde и по графике. Мало того, что она двухмерна, так еще и яркие краски фона и самих персонажей, окошки диалогов, прорисовка портретов, и даже сами шрифты, располагают к дружественной атмосфере старых добрых игрушек. В общем, для фанатов всего ностальгического есть еще один интересный проект. Мне, например, после Саймона четвертого, So blonde пошел как нельзя лучше. Давно такие игры не попадались в таком количестве, но вид

но в игровом мире, как и в мире моды все циклично и все новое, это хорошо забытое старое. Ну, или даже не забытое, но старое. К счастью – с приятными дополнениями.

Пару слов о звуковом сопровождении. Оно можно регулировать, отключая голоса или сторонние шумы, но я лично этого делать не рекомендую: звук у So blonde именно такой, как нужен для смешной и веселой игрушки. Лучше просто не бываешь. Даже персонажи озвучены не бездушно, а с характером. Хотя местами звук «подвисает» и воспроизводится не на той локацией, поэтому не удивляйтесь, если, выйдя с корабля, услышите звук туалета или таверны. К счастью, происходит это крайне редко. Может, вам даже повезет больше чем мне, и такого не произойдет.

Итого

В последнее время я слишком увлекался квестами, и они мне начали нравиться как никогда прежде. А быть может, просто игры пошли настолько хорошие, что отказываться от их прохождения просто невозможно. В общем, рекомендую поиграть в So blonde всем, кто любит веселые игры, тонкий и легкий юмор, да и всем фанатам старых добрых квестов.

Геймплей:	11
Сюжет:	10
Графика:	10
Звук:	10
Управление:	10

ОЦЕНКА 10





TRUCKMAGEDDON

www.sledgehammergame.com

Жанр:

Аркадные гонки

Разработчик:

Targem Games

www.targem.ru/

Издатель:

Buka Entertainment

www.buka.ru/

Рекомендуемые системные требования:

Процессор: 3 ГГц;

Память: 512 Мб;

Видео-карта: 256 Мб;

Жесткий диск: 2.5 Гб

свободного места;

Поддерживается

Microsoft(r)

Xbox 360(tm) геймпад.



Сегодня речь пойдет не о Астоне Мартине, любимой машине гражданина 007, а всего лишь о маленьком грузовичке оригинальной сборки. Говорят, что были умельцы, способные в узеньких подвалах Одессы собрать КАМАЗ. И не просто собрать, а организовать там серийное производство. И, по-моему, это замечательно. Но одно дело собрать, а совсем другое потом эту немаленькую машинку из подвальчика выставить. Targem Games, бесспорно, удалось собрать одно такое чудо, а о том, что с ним случилось в дальнейшем... В общем, судите сами.

СЮЖЕТ

Вначале был Женья (John). Этому мальчику было суждено родиться с уродливым угловатым лицом, дикими глазами, проросшими черными волосами и без мозгов. Выучив пару тройку нелепых фраз, он отправился сдавать на права. Этот трагичный для города день был последним днем. Последним для города, естественно. Количество жертв и разрушений, наверное, сравнимо с событиями далеких 1997-98 годов, когда нагретого солнцем асфальта впервые коснулись колеса болидов SamMageddon 1-2.

Потом Женья сниклись паршивые сно про электрический

стул (возможно, жидкий), и он уже перестал отличать явь от наваждения. Но тут зазвонил телефон и вырвал его из мерзкого сна в еще более мерзкую реальность. Дальнейшее развитие сюжета пытается убедить нас в том, что главный герой не просто идиотично-безмозглый воида, а великий герой, сражающийся за свою свободу и мстителей за таких же, как он, но чуть менее великих героев. А некая мегакорпорация всячески пытается этому воспрепятствовать.

Скупной сюжет подается посредством скупых роликов, убогость которых тщетно пытаются скрыть под завесой эффектов, имитирующих барахлящий телевизор. Но даже сквозь полосы помех, видно – все, что происходит на мониторе во время сего вещания, топорно и угловато. А неубедительные пояснения к миссиям, как правило, остаются пропущенными и так и не прочитанным текстом.

Бойтесь, он едет к вам!

Едва появилась весть о том, что Женья вновь сел за баранку своего транспортного средства, пешеходы попрыгали по своим уютным домикам. Зато эта новость прошла мимо ушей невезучих водителей легковушек. Они себе ездят по нашим дорогам,

ничего не подозревая о своей скорой кончине. Впрочем, попыток избежать трагической участи тоже не делают. Сотрудники правопорядка, а свою очередь извещенные о ваших деяниях, бессонно бдят и следят за вашими действиями, черпая информацию из теленовостей и газет. На дорогу выезжают лишь

ДОСЬЕ:

«Sledgehammer Games» — старейшая молодая британская компания основана в 2001 году. Известна по таким проектам как: «Ex Machina», «Ex Machina: Миссия 113», «Миссия войны», «Джон Доджер». Игра компании основана оригинальной идеей, но не впечатления, как правило, оставляют лишь лучшее. На 2006 год компания занимается развитием игр на PlayStation и Xbox.

редкие патрульные, столь же безучастные, как и остальные участники местного трафика.

Благодаря аркадной игровой физике, повалившие под колеса машинки отлетают словно картонные, всевозможные опоры и преграды с готовностью уступают дорогу, разлетаясь в щепки. Зато столкновение со встречным грузовиком не сулит ничего хорошего, лишь потерю зачастую столь необходимого времени.



Сам игровой процесс разделен на главы, в каждой из которых присутствует узкое дерево миссий. В каждой из них нам придется заставить своего глупливого монстра совершать разные безобразия: собирать определенное количество бонусов, пройти несколько checkpoints за отведенное время, как можно дольше продержаться на арене под обстрелом полицейско-преступных элементов, занять призовое место в гонке, уйти от преследования и пр.

Почти в каждом задании мы ограничены временем, которого едва ли хватит на прохождение четверти пути. Но запас времени имеет полезное свойство увеличиваться с каждой разбитой машиной или заданным бонусом.

Каждая глава завершается некой большой комбо-миссией, где нам предстоит пройти несколько испытаний подряд или сразиться с боссом.

По мере прохождения миссий грузовик (который в игре всего один) постепенно превращается в реальную машину смерти. Система апгрейдов проста как день: каждая полученная детальна круче предыдущей (правда, в плане оружия с этим еще можно поспорить). Естественно, чем успешнее вы прошли миссию, тем больше шансов получить более мощную «игрушку» в свое распоряжение. Оружие делится на основное и второстепенное. Оба типа стреляют исключительно вперед, но основное оружие имеет альтернативный вариант стрельбы, а если точнее — спецвыстрел, на который тратится «ярость». Она в свою очередь растет, когда вы протараниваете или расстреливаете окружающие вас машины. Такие тягачи можно оснастить шипами для более эффективных «наездов».

Триумфальным разнообразием антуражей не блещет.

3-4 мотива — это все, на что хватило фантазии у TarGem. Окружение, конечно, рассматривать некогда, но и колесить по однотипной местности тоже не великое удовольствие.

Два в одном.

Легкое движение руки — и грузовик превращается... нет, не в элегантные шорты. На этот раз разработчики решили удивить нас своеобразным коктейлем из гоночного грузовика и боевого. Да, именно так, нам теперь не придется выбирать между скоростью и оружием, а просто удачно совмещать одно с другим.

В боевом режиме у грузовика отрастают шипы, и появляется возможность палить перед собой из различных пулеметов, пушек, лазеров и ракетниц, но скорость езды при этом ограничена. В скоростной трансформации тягач оснащается реактивными турбинами (на ускорение опять же расходуется ярость) и миноуладчиком.

Тут ускорился, протаранил пару машин, включил боевой режим, расстрелял оппонентов, прижал кого-то к стенке бортовой пилой, снова ускорился... Мы можем, усиленно используя реактивные турбины, обогнать всех противников, оставляя тем, кто уже позади мины — дабы не повало было. А можно расстрелять их со всех орудий, и они восстановятся немного позади, попытаются вернуть статус кво. Сами противники не дадут скучать, даже когда вы мчитесь на всех парах, они непрерывно дышат вам в спину, сию секунду обогнать. Тут любая ошибка может быть плачевна.

Графика

Графику особо выдающейся не назовешь. Такая себе простенькая картинка с

машинками, сделанными из папье-маше. И если грузовики выглядят весьма приятно, то легковушки слабенько и невзрачно. Впрочем, это не беда для объектов, живущих на экране не более трех секунд.

Если включить все эффекты на полную, то через некоторое время наступит пресыщение от вечно пребывающих на мониторе размытостей, вызываемых выхлопами, следами ракет и взрывами. Но зато на минимальных и средних настройках игра не особо придирижка к видеокарте.

Звук

Озвучка подкачала. Особенно это касается тех крох интеллекта нашего героя, что находят самовыражение в форме одиозных фраз. А стрельба из лазеров — как газонокосилка по ушам. Звук раздражает, местами приходится отключать его или хотя бы делать максимально тихим.

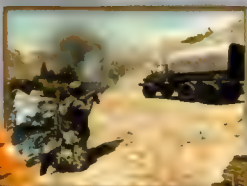
Вывод

Геймплей Sledgehammer — это динамика и беспрерывное крошево. Стрельба постоянно чередуется с реактивной ездой. Аркадная физика поначалу бесит, но потом понимаешь, что именно в ней вся прелесть игры. Sledgehammer захватывает своей экзистенциальной, и местами от него трудно оторваться. Тем не менее, присутствует ряд существенных недостатков, таких как однообразие игрового процесса, примитивная кампания, сюжет, звук. Ко всему прочему, игра невероятно короткая. Одним словом — недоделали. Та же беда при существовании и в Экс Машине — все вроде бы замечательно, но мало. Даже скорей не мало, а неполноценно или незакончено, что ли. Как будто построили дом, а окна забыли...

Геймплей:	8
Сюжет:	4
Графика:	7
Звук:	7
Управление:	10

ОЦЕНКА 8

WIT



Призывники, стройся!

Мне страшно никогда так же не будет уже.
Я — раненое сердце на рваной душе.
Изломанная жизнь — бесполезный сюжет.
Я так хочу забыть свою смерть в паранже...
Курмынскы. Смерть в паранже



Жанр:
ПТС
Разработчик:
Lesta Studio
www.lesta.ru
Издатель:
Новый Диск
www.nd.ru

Минимальные системные требования:
Процессор: 1,8 МГц
Оперативная память: 512 Мб
Видео: 128 Мб видеопамяти
Объем на HDD: 1,5 Гб



Тактическая стратегия... Для каждого геймера есть свой эталон этого великого жанра. Игрокам помоложе нравятся 7,62 и Бригада Е5, старики помнят серию Jagged Alliance и UFO, а самые опытные виртуальные воины наверняка до сих пор вспоминают и даже иногда играют на эмуляторах в приставочный Cannon Fodder. Жанр много раз изменился, но и по сей день остается достаточно популярным, востребованным и играбельным. Об одном из свежих представителей этого жанра собственно говоря сейчас и пойдет речь.

Рота, подъем!

Как следует из названия, игра делается по мотивам одноименного фильма, а также событий, имевших место в боевой службе реально существовавшей девятой роте батальона ВДВ. Десяток последовательных миссий ведет игрока от обучения и до самого фильма, но не подумайте, что такое небольшое их количество делает игру проходной и скучной. К примеру, миссию, представленную в бета-версии на последнем уровне сложности пришлось проходить не один вечер, при этом в ходе прохождения оказалось, что способов одного существует великое множество на любой вкус и цвет — от фронтального наступления до скрытного заброса пары диверсантов с ножами за линию фронта. Как следствие — потрясающая реиграбельность.

Рота, стройся на центральном проходе!

В ходе кампании игроку доступна полнокровная ВДВ-шная рота. Из этических соображений фамилии реальных солдат, воевавших в Афганистане, намеренно не были включены в игру, так что бойцы носят набор произвольных фамилий плюс имена нескольких бойцов из фильма, вроде Дыгало или Лютого. К слову, последние имеют определенное портретное сходство с актерами фильма.

В ходе миссий солдаты повышают свой уровень мастерства владения различными видами вооружения, будь то автомат, пулемет, РПГ или СВД. Повышение зависит от количества результативных попаданий из того или иного вида оружия, используемого бойцом. Оружие, к слову, в ходе миссии нельзя менять — только переключаться на пистолет, нож, гранаты или мины. Тем не менее, есть возможность обмениваться однотипными патронами с находящимися рядом бойцами, а также подбирать их у павших на поле боя солдат. Хотя иногда все же возникает довольно-таки странная ситуация, когда боец с пустым пулеметом лежит среди горы трупов с автоматами и не имеет никакой возможности воспользоваться их оружием. Но этот и другие ляпы вполне можно списать на то, что разработчики делали игру в предельно сжатые сроки — на ее создание ушел всего год.

Рота, на тактополе бегом марш!

Первое, чем игра повергла меня в глубокий шок, было осознание глубины и продуман-

ности ее тактической составляющей. Так, когда пара взводов, шествуя вдоль ущелья, попали под автоматный обстрел, не успев

нажать на паузу, а бойцы уже разбежались в стороны, попытаться по укрытиям и открыть стрельбу в направлении угрозы. В любой момент любому количеству солдат можно отдать приказ искать укрытия, который они моментально исполняют. Конечно, иногда в этом процессе наблюдаются изрядные косяки — такие, как попытки спрятаться влятером за одним кустиком, но эти проблемы исправляют патчами, регулярно поступающими разработчиками.

Вообще игра предлагает широкое поле деятельности для настоящих тактиков: отплевачекие маневры, засады, вылазки, диверсии — без всего этого пройти игру на последнем уровне сложности просто невозможно. А если учесть еще и тонкости использования стационарных орудий — от пулемета до зенитки включительно, то 9 Rota претендует на звание наиболее разносторонней тактической стратегии.

Рота, стройся для получения вооружения!

Перед каждой миссией игроку предлагается выбор участвующих в ней бойцов, их экипировки, а также выбор доступной в ходе миссии авиационной и артиллерийской поддержки. Стрелкового оружия великое множество: здесь есть автоматы, пулеметы, винтовки, проти-





вотанковые и подствольные гранатометы, пистолеты с глушителями и без, ножи, гранаты различных типов, растяжки, мины... Кроме того, доступно множество дополнительного оборудования — бинокли, миноискатели, радиостанции для наведения средств огневой поддержки. Впрочем, все это добро имеет свой вес. Каждый боец может нести лишь определенную норму груза, и чем ближе это значение к критической отметке, тем быстрее он будет уставать и переходить на шаг. Также для каждого оружия выбирается количество боеприпасов к нему, которые в ходе миссии можно пополнять за счет мародерства и обшаривания ящиков в кузовах машин.

Рота, по машинам!

Кстати, о машинах. Стационарной и мобильной техники в игре более чем достаточно: БТР, БМП, БРДМ, грузовики, авиаподдержка в виде самолетов, вертолетов и артиллерии... Каждый вид имеет свои тонкости использования и ТТХ, плюс модели как по мне просто великолепны. Говорю это как человек, добрый год сам обслуживавший БМП-2. Такие очень порадовала физическая составляющая — небольшие деревья бронетехника просто сминает, а те, что побольше, вполне может свалить наземь из орудий. При этом, все деревья остаются физическими объектами, которые раздвигаются в стороны проезжающими танками и служат укрытием от пуль для попавшей в беду пехоты. Также наблюдается столь необычная для стратегий явление, как пулевые рикошеты, причем такой рикошет вполне может отразить на тот свет оособо невезучего бойца.

Рота, упор лежа принять!

Хватает в игре и неприятных моментов. Так, нередко наблюдаются проблемы в нахождении адекватного пути, в особенности это касается бронетехники — не раз мне пришлось пожалеть об отсутствии ручного управления а-ля БТВ. Также ввиду того, что изначально в игре должна была присутствовать полномасштабная расчлененка, имеются косяки в моделях летающих от взрывов солдат — рассматривать похожих на мутантов душманов с трехметровыми руками и завязанными в морской узел ногами, когда они летят за горизонт после ракетного залпа — занятие не для слабонервных. Еще многим не понравится чересчур сильное уравнивание дальности оружия, что, впрочем, объясняется невозможностью как-то иначе соблюсти игровой баланс.

Еще не могу не упомянуть об анекдотических попытках душманов сбить вертолет из миномета, а также о том, что строй смотрящих в одном направлении душманов, которые стоят на расстоянии метра друг от друга, вполне можно вырезать одним солдатом, если удачно подойти сзади. Вызывает ироническую улыбку и то, что бойцы селят вслух на свою нелегкую службу, не только отдыхая на марше, но и лежа в одиночку в засаде и даже подкрадываясь с ножом к душманскому часовому.

Графика же практически не вызывает нареканий, я бы даже сказал, что она крайне хороша. Трава колыхается и выглядит очень неплохо, листья деревьев динамичны, над горными ущельями стелется туман, горячий воздух колыхается над взорванной бронетехникой... Но все же обидно,

что из-за сжатых сроков разработки не успели добавить такие элементарные вещи, как следы от гусениц танков или более-менее разнообразные виды воронок от взрывов.

Рота, песню запевай!

Звук довольно-таки хорош. Из-за проблем с авторскими правами в игру не вошла музыка из фильма, а на ролики пошло всего 20 минут оного, тем не менее музыка в игре довольно-таки неплохо передает атмосферу того времени и той ситуации. Спокойные мотивы в отсутствие боевых действий и драйвовый саундтрек при столкновениях полностью погружают в атмосферу суровых и опасных гор Афганистана. И пускай ханжи твердят, что радиостанции в игре транслируют грозненские переговоры — это не затмит того факта, что звук действительно органично вписан в игру.

Рота, отбой!

Подводя итоги, можно сказать, что в лице 9 Роты мы получили на удивление реиграбельный продукт, который ну никак не вяжется с устоявшимся понятием о бюджетных играх по раскрученным фильмам. Положа руку на сердце, скажу, что мне игра действительно очень понравилась, и я могу порекомендовать ее всем любителям напрячь в свободное время не только спинной, но и головной мозг. Давно не выходили проекты с таким количеством инноваций и нововведений, радующих душу и сердце старого геймера. Лета молодцы, так держать — ждем таких же интересных и увлекательных проектов!

Михаил Фомс-Лискид



Геймплей	11
Графика	10
Звук	10
Управление	10
Сюжет	11

ОЦЕНКА 10



Action

Разработчик:
Aspyr Studios

Propaganda Games

Издатель:

Touchstone Studios
www.touchstonegames.com

Издатель у нас:
Новый Диск

www.nd.ru

Минимальные системные требования:

Процессор: 2.5 ГГц
Видео: 128 Мб
Память: 1 Гб
Винт: 16 Гб

Рекомендуемые системные требования:

Процессор: Core 2 Duo
Видео: 512 Мб
Память: 3 Гб
Винт: 16 Гб



PC Xbox360 PS3

Признайтесь честно, вы любите динозавров? Уверен, многие ответят утвердительно. Феномен популярности этих рептилий, вымерших более 60 миллионов лет назад, не поддается никакому рациональному объяснению. Тем не менее, пресмыкающиеся держатся молодцом и до сих пор пользуются успехом у народа. Наш сегодняшний гость, игра с неблагозвучным названием Turok, расскажет отнюдь не о коренном народе Османской империи, а о любимых доисторических животных. Приготовьтесь, друзья. Добро пожаловать в новый парк юрского периода!

Они убили Кейна

Turok (2008) ни в коем случае ни римейк известной в прошлом игровой серии, а, скорее, проект по мотивам. Перед нами совершенно другая вселенная, другие герои, только антураж схожий: непроходимые джунгли и стада хищных динозавров, которые совсем не против полакомиться человеческим мясом. В роли мяса выступает главный герой – этнический индеец Джозеф Туро́к, и его друзья по отряду специального назначения. В будущем земная цивилизация освоила межзвездные полеты, и теперь сотни транс-

портных средств бороздят просторы Вселенной. Менталитет людей, тем не менее, особо не изменился – войны не утихают, злодеи не вывелись, а корабли, пусть и космические, частенько терпят крушения.

К сожалению, наша команда оказалась в числе тех, кто столкнулся со всеми вышеперечисленными напастями. Во время выполнения особо важной миссии по ликвидации опасного бандита летательный аппарат группы терпит крушение совсем не в том месте, где изначально планировалось начать высадку. Не в том месте, зато на нужной планете, и теперь ребята остаются одни, со всех сторон окруженные вооруженными до зубов солдатами из организации «Волчья стая», над которой главенствует разыскиваемый антагонист – Рональд Кейн. Ко всему прочему у Турока и Кейна старые счёты – наш герой некогда состоял в «Стае», но теперь, взявшись за ум, решил отомстить бывшему учителю. Вражеские воины – полбеда, в недрах тропических лесов обитают хищные рептилии, в заброшенных лабораториях гигантские скорпионы и летающие клопы, а на закуску предлагается тиранозавр собственной персоной.

Однако, нового Dino Crisis не получилось – местный сюжет силен только в потенциале. На деле же получилась безликая и недосказанная история. Герои отряда напоминают не живых людей, а напичканных штампами спецназовцев – такие никогда не улыбаются и не дают слабину. Жаль лишь, что сикар в джунглях не нашлось. И даже злодею с типично-русской внешностью не хватает колорита. Вместо острых перипетий ждите предсказуемых событий – например, в каждой миссии будет умирать по одному напарнику. Роликов преступно мало. Неудивительно, что сюжет и развлекательно, особо негде.

Open the door, get on the floor, everybody like the dinosaur!

Игровой процесс под стать сюжету – вроде эпично все, интересно, да реализовано не ахти как. Происходящее на экране больше всего напоминает Far Cry, только вместо тамошних зомби выступают динозавры и насекомые. Несмотря на динамичность, от геймплея веет однообразием – вот мы уничтожаем очередную роту вражеских солдат, потом принимаемся за зверюгу, ну и «тирекса» по пути встретим. Уровни полу-



чились слишком затянутыми и однообразными. Сократить бы большинство из них вдвое, это бы явно пошло местным локациям на пользу. Однако, откровенно надеяться действие все равно не будет – как ни крути, динамичность битвы здесь на высоте.

«Двойное дно» обнаружено и у искусственного интеллекта. Вроде бы все правильно делают оппоненты – из укрытий выглядывают тихонечко, наступают с разных флангов, гранатами в игрока пошвыряют. Но когда солдаты начинают отстреливаться, стоя перед укрытием и совсем не замечая его, начинаешь гневно ругать разработчиков. Даже эту составляющую до ума не довели. Обидно, досадно, да ладно.

В арсенале у Турока множество различных стволов – от стандартного автомата до стационарных пулеметов и ракетницы. Определенные виды пушек даже можно брать в обе руки и устранивать, таким образом, стрельбу «помакедонски». Но главная фишка арсенала главгероя отнюдь не в этом. Индейские корни и темное прошлое, однако, оставили свой след, поэтому в трудную минуту наш альтер-эго не прочь позабавиться с ножом и арбалетом.

Получается эффектно и главное эффективно: даже одетые в бронированные костюмы солдаты валяются напрочь от шальной стрелы, а шею велосипедистов трескаются под натиском стального лезвия. Для разнообразия некоторые битвы с использованием колюще-режущего оружия выполнены в роли мини-игры, где нам необходимо вовремя нажимать необходимые клавиши с нужной частотой. Просто, но сердито.

Мультиплеер предусматривает пять видов игры, среди которых Deathmatch одиночный и классический, захват флага и т.п. А вот режим совместного прохождения кампании может заинтересовать большую аудиторию. Но все же Turok – совсем не тот проект, на который стоит обратить внимание при выборе многопользовательского шутера.

Next-gen турки

За графику в игре отвечает небезызвестный Unreal Engine 3, и нельзя сказать, что он не оправдал свой потенциал. Перед нами предстают реалистичные модели персонажей и неплохая детализация, только вот джунгли получились каким-то тусклыми – но это уже упрек в сторону дизайне-

ров уровней. Есть некоторые претензии и к физике – даже поверженные тела динозавров отнюдь не маленьких размеров можно пинать как душу заборгорассудится, словно это не стокилограммовая туша, а футбольный мяч.

Озвучка персонажей нареканий не вызывает. Наоборот, остается впечатление, что в этой работе оставили свой след профессиональные актеры. Скуден лишь набор мелодий. Видимо, разработчики решили полностью заменить все дорожки ревом динозавров и шелестом мнущихся травы.

До создания нового Peter Jackson's King Kong разработчикам не хватило самую малость. Turok был очередной попыткой создать шутер нового поколения, однако, до такого почетного звания игре еще расти и расти. Тем не менее, хороших боевиков в этом сезоне было довольно мало: прибавьте сюда горячо любимых динозавров во главе с «тиреком» и забавного главного героя – получится сочный коктейль, который придется по вкусу многим.

Артём Бузила

Геймплей:
Графика:
Звук:
Управление:
Сюжет:

ОЦЕНКА 9



Война на троих

Жанр: RTS

www.worldshift.ru

Разработчик:

Black Sea Studios

www.blackseastudios.com

Издатель:

Акелла

Системные

требования:

2 ГГц процессор, 1 Гб
ОЗУ, 256 Мб видео



Лауры первопроходцев и лидеров никогда не дают покоя окружающим, что служит причиной появления подделок, клонов и просто продуктов, повторяющих возможности оригинала. В игровой индустрии это приобретает поистине гигантские масштабы – большая часть новых проектов выпускаются как «кого-то-там-киллеры», при этом от этого «кого-то» практически не отличаюсь. В то же время остается часть разработчиков, бесстрашно ступающих на тонкий лед создания новых, ни на что не похожих игр, или же наоборот – сочетающих в себе особенности множества проектов разных жанров. Black Sea Studios, выпустившая до этого Knight of Honor, решила пойти вторым путем. Смешав в одном флаконе элементы стратегии реального времени, ролевого проекта и онлайн-игры, они хорошо их взболтали и выдали на рож Worldshift.

Как обычно все начинается с катаклизма – на Землю падает объект, окрещенный людьми Осколок номер Ноль. Все бы ничего, но это не просто какой-нибудь метеорит: внеземная глыба распространяет вокруг себя неизвестное агрессивное излучение, под воздействием которого живая и неживая природа начинает разительно меняться. За способность быстро распространяться, этому излу-

чению дали название «Чума». В сражениях с этой заразой прошли тысячи лет, Земля полностью изменила свой облик – остатки технократической цивилизации ютятся в пяти мегаполисах, защищенных от действия Чумы силовыми полями, а оставшиеся пространства занимают разрозненные племена людей, подавленных влиянием мутации и обретших своеобразную магию, позволяющую полноценно жить в изменившемся мире. Несмотря на общие корни, эти две расы ведут нескончаемую войну, прерываемую редкими перемириями. В новое это конфликта лежит извечная человеческая неприязнь ко всему иному, непохожему, не раз служившая причиной войн и геноцида. Хьюманы презируют мутантов, а Племена ненавидят технократов за то, что они вечно разрушают все вокруг. Хотя, официальным поводом для стычек служат залежи ксенолита – минерала, нужного для поддержания щитов в мегаполисах и для развития способностей мутантов. Позже к конфликту присоединяется третья сторона – Куль. Никто не знает, откуда они взялись, никто не знает их целей, но агрессивное поведение его представителей не оставляет сомнения в том, что Куль здесь не для торговли или мирных переговоров.

Завязка довольно интересна, да и классическая схема

с тремя сторонами конфликта навеивает воспоминания о лучших представителях жанра, но рассмотрим Worldshift поближе, чтобы узнать, что же скрывается внутри этой игры?

Начнем с основной направленности Worldshift, это объяснит некоторые ее особенности. Для начала стоит учесть, что эта игра разрабатывалась с прицелом на сетевые схватки. Она не просто предусматривает такую возможность – это ее основное предназначение. Конечно, ком пайн в ней тоже есть, но разработчики не акцентируют на нем наше внимание. Впрочем, это не говорит о том, что он плох или не интересен – многие из клонов известных стратегий и не мечтают о таком продуманном сюжете, постепенно открывающем завесу тайны окутывающей происхождение «Осколка номер Ноль», Чумы и отрядов Культа. Причем задачи в миссиях компания отличаются от поднадоевших «продер жись столько-то времени» или «уничтожь врага, пока он не сделал это первым». Нам доведется побывать в шкуре шпиона, незаметно пробирающегося в тыл врага, и в шкуре партизана, исподтишка терзающего оборону противника, и в шкуре квестера, рас-

SHIFT



щего припрятанные тайники прежней цивилизации.

Сетевая игра предусматривает режим кооперативного прохождения и стандартный матч друг против друга. В кооперативе мы совместно проходим миссии, нередко выходящие на боссов, которые могут быть не просто сильными, но и по настоящему огромными. Конечно, убить их трудно, но награда оправдывает потраченные силы и время. Интересно, что для скирмиша при игре через Интернет есть возможность выбрать себе союзника, но нет возможности выбрать противника — это своеобразный способ борьбы с геимерами, искусственно накручивающими рейтинг.

Основным последствием наценности Worldshift на сетевые сражения стала почти полная атрофия экономической системы. Вместо развешенной добычи нескольких видов ресурсов нам оставили только один минерал — ксенолит. Вместо обширных баз — командный центр и постройка для добычи ксенолита. Вместо многотысячной армии — командующий, пара офицеров и небольшой отряд. Благодаря такому подходу игра отлично воспринимается шиллерами, далекими от стратегий, но в то же время такое упрощение вызывает отвращение у закаленных ветеранов жанра. По сути, благодаря таким изменениям бой в Worldshift намного динамичнее и скоротечнее чем

в других стратегиях. Многочасовому силовому противостоянию попросту не на чем развиваться — блицкриг по захвату месторождений ксенолита вполне может завершиться уничтожением вражеской базы. Правда, есть и обратная угроза: хорошо сформированный отряд противника может в это время уничтожить оплот ваших вооруженных сил. Конечно, это не секундное дело, но при правильном использовании спецумений, доступных различным войскам, можно уложиться в полминуты. В Worldshift устен стиль игры с использованием рашей — стремительных набегов на базу противника начиная с самых первых мгновений игры. Разработчики даже подталкивают к этому стилю, давая в начале матча подобрать состав стартового отряда по своим потребностям.

Однако не стоит в начале матча сразу же бежать на базу противника. Ведь на карте, помимо месторождений ксенолита, разбросаны осколки древних технологий. Владея такие осколки, вы получаете предметы. В течение боя использовать их не удастся, но по его завершении это вполне реально. В этот момент в Worldshift обнаруживаются элементы ролевой игры — подобранные предметы можно использовать для улучшения показателей ваших войск. Каждая из рас имеет свою сетку для предметов, которые объединены общим инвентарем. К со-

жалению, использовать одни и те же предметы попеременно разными расами не получится — они имеют четкую привязку. Вторая порция ролевых элементов представлена в виде древа умений. Соответственно, каждая раса имеет собственные умения и на каждую из них имеется собственный набор очков, за которые эти умения прокачиваются. Хотя есть и общий ресурс — осколки ксенолита. Они дают возможность расширять древо технологий, открывая новые ветки. Осколки можно найти, разбирая останки древних технологий, убивая боссов или же при утилизации ненужных предметов. Причем чем более редкий предмет утилизируется, тем больше вероятность получить вожделенный осколок ксенолита.

В итоге, Worldshift оставляет непростое впечатление. С одной стороны — упрощенная экономическая система, упрощенная организация базы, малое количество войск. Но в то же время это дало почти ураганный геймплей, с упором на микро-менеджмент и правильный подбор состава отряда в зависимости от стиля игры противника. В общем, хоть у Black Sea Studios мегахит и не получился, но внимание на этот проект обратить все же стоит, особенно — любителям сетевых баталлий.

Тело

Геймплей: 4
Графика: 3
Звук: 3
Управление: 3
Сюжет: 3

ОЦЕНКА 10





RAYMAN RAVING RABBIDS 2

ЦЕННЫЙ МЕХ

Жанр:

приключения

Разработчик:

Ubisoft

www.ubisoft.com

Издатель: Ubisoft

www.ubisoft.com

Требования:

1 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

128 Мб видео



DS Wii PC

Те, кому посчастливилось поиграть в далеком теперь уже 2006 году в первую часть Rayman Raving Rabbids, вспоминают о ней так, как не вспоминают ни о какой другой игре. Даже первый Дум или Халфа не вызывают такого трепета в душе. Еще бы – там все просто: бей первым, Фредди, пока не получишь по морде. А вот кролики – они создания необычные, а потому просто ударить не могут, они плнут несколько раз, потом поржут, еще раз отпинают и замочат в сортире. В общем, многие бы хотели такую траву, какую курили разработчики Rayman Raving Rabbids. Травой с нами не поделились, а вот часов десять непрерывного смеха и безудержного веселья подарили. Такое не забывается. Правда, хвалить ребит из Ubisoft можно только за первую часть – вторая, увы, такого восторга не вызывает, хотя и ей юмора не занимать.

Кролики в угаре

Как и большинство аркад, Rayman Raving Rabbids состояла из небольших приключений. По сути, это мини-игры, объединенные одним общим сюжетом. Он, хотя и не слишком интересный, но в первой части игры был. Привлекал же в игре не сам сюжет, а юмор – сортирные шутки тут пришлись как нельзя кстати. Правда, из-за этого игру нельзя назвать детской, а взрослые, как известно, аркады не очень уважают. Поэтому для того, чтобы игра пользовалась популярностью, мини-игры в ней сделали особенны-

ми и продуманными. Rayman Raving Rabbids в итоге оказались тем редким случаем, где мини-игры пришлись кстати: их много, они интересные, они увлекательные и юмор, как нельзя кстати, дополняет их. В общем, игра была хитом, хотя о нем слышали далеко не все.

Вторая часть Rayman Raving Rabbids стала мультиплатформенной: кролики перебрались на все виды консолей и компьютер, но это путешествие отняло у них много сил. Вторашенные кролики остались, шуток у них и приколов не поубавилось, а вот мини-игры стало намного меньше. Их в Rayman Raving Rabbids 2 всего лишь 16 штук. Такого «разнообразия» хватает на день-два игры, но фишка игры несколько в другом – в возможности проходить игры четвером. Вот тут-то кролики способны убить кого угодно и что угодно. В большой компании шутики воспринимаются лучше, особенно если под руками окажется баночка с любимым напитком.

Кролики путешествуют по нашему миру и задания у них такие же, как у простого обывателя с Земли: они общаются по телефону, катаются на самокатах и велосипедах, стирают и убирают. Правда, кролики делают все это совсем не так, как обычные люди. Эти психи что угодно способны превратить в фарс и комедию. Особенно, если их много. И именно за это можно и нужно любить эту игру, именно поэтому ее можно проходить несколько раз, причем она не надоедает.

Правда, чтобы получить полное впечатление о ней, играть, проходить ее стоит все-таки с джойстиком в руках – порт он и есть порт, этого ничего не изменит. Джойстик позволяет прочувствовать кролика и все его движения, причем особенно хорошо, если джойстик будет с отдачей. Кстати, если играть будете в компании, стоит приобрести несколько похожих джойстиков – так игра будет куда приятней. А вот клавиатура, как и в большинстве портриванных игр, тут совершенно не к месту. Привыкнуть к управлению ею сложно, даже почти невозможно. Кстати, обратите внимание, что не все джойстики одинаково хорошо «ловятся» игрой: например, мой геймпад, предназначенный для флай-симов и космосимов игра просто не увидела. В общем, чтобы при встрече с друзьями за игрой не было таких глобальных обломов, проверяйте совместимость заранее.

Это не только ценный мех

Да, кролики на самом деле не только ценный мех. И даже не пару килограммам первосортной травы. И даже не килограммы сортирного юмора и не многочисленные часы драйва. Это игра. А значит, в ней есть не только светлая, но и темная сторона. Оной в Rayman Raving Rabbids 2 выступают графика. Она с того самого далекого 2006 года вообще ни капельки не изменилась. Печально.

Геймплей: 10
Сюжет: 9
Графика: 8
Звук: 11
Управление: 10

ОЦЕНКА 9

Зайцы курят траву,
дрянь-траву на поляне...
(народная орочьёя песня)

но факт: картинка выглядит трехмерной, яркой и прикольной, но она устаревшая. И это несколько печально, потому что явно недоработали. Если бы тут было столько же мини-игр, сколько в первой части, если бы игра была дольше, лучше, веселее, на графику можно было бы вообще не обращать внимание, но вкупе с ней возникает ощущение, что кому-то было лень работать. Кто-то сплеховал, кто-то поленился. И вышла Rayman Raving Rabbids 2. К тому же, где-то по дороге от первой ко второй части практически пропал сюжет – увы и ах, цель жизни кроликов стала более призрачной. Хотя, разве кроликам надо думать о том, кто они, куда и зачем?

Со звуком, к счастью, все не так плохо. Кролики орут, кричат, разговаривают, переругиваются – в общем, ведут себя как живые и неутомимые. Кстати, несколько похоже на детей. Так или иначе, но звука тут хватает и выполнен

он достаточно качественно и приятно. Честно говоря, большего от аркады никто и не ожидал – шедевром звука Rayman Raving Rabbids 2 не стал, но традиционного качества у нее не отнять.

Хочу такую траву

Подводить итоги после нескольких дней игры в Rayman Raving Rabbids 2 очень сложно. Сама по себе игра хороша, и тем, кто не играл в первую часть, она безоговорочно понравится. Но те, кто проходил первую часть, ощутят некую утрату. В общем, игра уже не та, что была раньше, но ведь и деревья были раньше больше, и трава зеленее. Поэтому играть все-таки стоит. И тем, кто раньше не видел Rayman Raving Rabbids, и тем, кто видел, но хочет еще. Первым, правда, лучше потом пройти еще и первую часть – чтобы понять, чего стоило бы ждать и хотеть от кроликов.

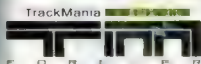
Pantera SLS



ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ



тел.599-66-12,
www.pristavki.com.ua



Жанр:

гонки

www.trackmania.com

Разработчик:

Nadeo

www.nadeo.com

Издатель:

Focus Home Interactive

www.focus-home.com

Рекомендуемые системные требования:

Процессор: 1.8 ГГц;

Память: 512 Мб;

Видеокарта: 128 Мб;

Жесткий диск: 800 Мб

свободного места;

Я маленькая машинка

16 апреля этого года компания Nadeo преподнесла геймерам всего мира настоящий подарок. И дело не только в том, что TrackMania Nations Forever по-прежнему полностью бесплатна. От этой простой на вид игрушки просто невозможно оторваться. Казалось бы, что в ней такого особенного? Но вот ты сядешь за руль маленькой игрушечной машинки, начнешь кататься по фантастическим трассам и поймаешь, что теперь никакая сила тебя отсюда не выпустит. Пальцы как будто прилипают к клавишам до безумия простого управления. Поворот снимается поворотом, на экране то и дело мелькают невероятные спирали хитроумных трасс, умопомрачительные тремплины и декорации. А где-то совсем рядом маячит призрак вашего оппонента, идущий по четкой, запрограммированной траектории. И раз за разом сбиваясь с пути, мы повторяем попытку, чтобы все-таки переиграть, обогнать противника и получить заслуженную золотую медальку. И если «серебряный» оппонент после второй-третьей попытки финиширует позже нас, то, чтобы прийти первым, обогнав «золотого» противника, нужно немало потрудиться. Придется выучить каждый изгиб, каждый поворот, каждый трюк, и ни разу не сбиться с идеальной траектории, не чиркнуть колесом о бортик, и я уж не говорю о том, чтобы ни разу не вылететь с трассы. Тем временем, трени становящиеся все сложнее и заковыристей. Плюс ко всему

– набор из 65 разнообразных трасс можно пополнить своими собственными, благодаря удобному редактору, дополненному новыми блоками и элементами. Но и стандартный набор не даст заскучать. Различные режимы гонок – от рейса, где надо просто доехать до финиша, и кольцевой гонки до чисто акробатических трасс, где придется немало поразмыслить над тем, как хотя бы добраться до финиша (уж не говоря о том, что это необходимо сделать раньше всех). Никто не отменял и знакомые нам по TM Nations непреодолимые скоростные треки, на которых все решает лишь ваша интуиция.

Новые трассы открываются по мере прохождения игры. В отличие от параллельной серии United в Nations Forever сценарий всего один – стадион. Так же дела обстоят и с машинками – всего один болид, но на то игра и бесплатная, как говорится – «и на том спасибо». К тому же, единая машина для всех уравнивает условия участников сетевой игры, для которой, собственно говоря, и придумали бесплатную серию Nations.

Игра по интернету или локальной сети захватывает еще больше. Стоит ли говорить, что соревноваться с живыми игроками намного интереснее, чем с компьютерным оппонентом? Общение с людьми в онлайн просто не поддается никакому сравнению с прохождением соло. Это два кардинально разных режима, впечатления от которых просто не передать сло-

вами, можно разве что понять, почувствовать, испытать это на собственном опыте.

Принцип онлайновой схватки тот же, что и у гонки с голограммой компьютерного оппонента – соревнование на время. Столкновения с машинками игроков невозможно, так как они столь же прозрачны, как и болиды компьютерного оппонента. Никто вас не подожмет и не сплешит, так что все зависит лишь от ваших навыков вождения и скорости реакции. Соревнование длится несколько минут, за которые нужно пройти трассу, показав наиболее высокий результат, при этом количество респавнов не ограничено. По истечении отведенного на трек времени мы лишь зреем пьедестал почета с тремя игроками, показавшими лучшее время. Кстати, теперь гонщики TM Nations могут соревноваться в скорости с игроками платной United версии.

Под простотой реализации иногда скрывается настоящее сокровище. И «Трекмания» стала очередным доказательством этого. Приятная (хоть и не революционная) графика, симпатичные модели болидов и трюков, незамысловатый, но затягивающий игровой процесс и тысячи игровых онлайн, которых с каждым днем становится все больше. Так что разрисовываем болиды и отправляем покорять феерические виртуальные миры! Оно того стоит!

Геймплей:

Графика:

Звук:

Управление:

ОЦЕНКА **10**

Wolf



«Ctrl+C»; «Ctrl+V»

День сурка

Немногие современные игры могут похвастаться историей, присущей серии игр FIFA. Да и те, в большей части, — выходы из студии мастеров электронного искусства. Более 20 игр на протяжении 15 лет, откровенно говоря, вовсе не похожи на попытку выделить виртуальные развлечения в отдельную область искусства, это больше походит на конвейер компьютерной программы. Но так было не всегда! В далеком 1993 году Creative Assembly и Electronic Arts создали шедевр. Игру, которая за считанные месяцы обзавелась армией поклонников и ушла далеко вперед, оставив позади тогдашних конкурентов. Ни Kick Off, ни European Club Soccer и даже Sensible Soccer не были в силах что-то противопоставить организации игрового процесса в FIFA International Soccer. Инновационное использование метода изометрической перспективы, пожалуй, сыграло главную роль в успехе игры, ведь детализированная графика и анимация FIFA эры 16-битных игровых приставок навеки останется в истории своеобразным каноном. С тех пор Electronic Arts всегда были на шаг впереди своих конкурентов. Virtual Stadium engine (новый трехмерный

движок стадиона), переработанный графический движок, улучшенный искусственный интеллект, редактор команд и игроков, новые лиги, сборные, клубы и стадионы, легендарные музыкальные композиции... Казалось, что так будет всегда, несмотря на то, что уже в то время появлялись сиквелы, не несущие в себе никакой новизны. «Пиплы скавали!» Естественный процесс эволюции был приостановлен, перехода на новый этап развития пришлося ждать все дольше и дольше. Даже появление достойного конкурента в лице Pro Evolution Soccer не придало особой жизненной активности проекту. 15-ти летняя игра выглядит на все 10 лет.

«... А воз и ныне там»

Даже малом ругаться не хочется, настолько привыкли к проделкам EA. Каждый год одно и то же. Пожалуй, канадцам это просто по приколу, подобный порядок вещей их полностью устраивает. Деньги есть — делать ничего не нужно. Знакомьтесь UEFA Euro 2008, она же FIFA 08, она же FIFA 07, она же FIFA 06... Очередной клон, который уже и маскировать никому не нужно. А зачем? Все же знают! Знают и все равно покупают! Диву даешься, видя цифру проданных копий.

Просто какая-то «страна чудес» Керролла. Все дружной толпой ломанулись за белым кроликом и обитают во сне, где очередная рецензия на игру UEFA Euro 2008, оканчивается словами «EA определенно двигаются в правильном направлении». Японский гороховый, назло Задорнову проснулись бы и взглянули правде в глаза. В игре нововведений под лазерным рентгеновским микроскопом не сыскать, а они оди хвалебные воспевают...

Скажем дружно: «такой футбол нам не нужен!»

Да что там говорить, UEFA Euro 2008 — это прошлогодний геймплей с чтерскими искусственным интеллектом, треугольными коленями игроков, спрайтовыми текстурами болельщиков, переименованными режимами игры и новым названием, приуроченным к грядущему ЧЕ. Другими словами — обычный патч с обновленными составами команд, который никакой ценности не имеет. Забурные буржуи разрешили окончательно! Нет смысла отдавать деньги за игру, которую мы уже покупали далеко не один раз. Мой вам совет — не портите себе настроение.

Виталий «Винд» Полищук

EURO2008
Austria-Switzerland

Название:

UEFA Euro 2008

Жанр:

спортивный симулятор

www.electronicarts.com

co.uk/games/13574.gen

Разработчик:

EA Canada

www.ea.com

Издатель:

Electronic Arts

www.ea.com

Системные требования:

Минимальные:

Процессор: 1.3 ГГц

Память: 256 Мб

Видео: 64 Мб

Рекомендуемые:

Процессор: 2.4 ГГц

Память: 1 Гб

Видео: 128 Мб



PC | PS2 | PS3 | PSP | X360

ууу: Можно спросить, как ты вообще узнала про Наруто?

Явно не через историю.

Кхх: Однажды «краса удачи» стою! порножурналов...



Наруто в натуре

Жанр:

файтинг

Разработчик:

CyberConnect 2

Издатель:

Ubisoft

www.ubisoft.com



Американские производители только сейчас начинают пожинать плоды перекрестного использования популярных брендов. Постепенно это приобрело массовый характер – выпуск нового фильма обязательно сопровождается соответствующей игрой. Конечно, качество этих игр зачастую настолько низко, что лучше бы они сдерживали часть своего творческого пыла, и выпускали лишь одну из пяти, но доводили ее до игрибельного состояния.

Другое дело в Японии – тамочинне воротилы медиабизнеса не одну тонну суши съели на синхронном выпуске теле и игровых продуктов, они даже пошли дальше, делая их взаимодополняющими. Яркий пример такой стратегии развития – серия Final Fantasy, и ./hack. Проекты эти прибыльны хотя бы потому, что без игры понять смысл сериала невозможно, равно как и наоборот – без сериала игра остается недополной. При этом и качество отдельно взятой телевизионной и компьютерной составляющей очень высоко, чему американцам тоже стоило бы поучиться у своих восточных коллег.

Популярные сейчас герои «Naruto» идут таким же путем. Помимо нереально длинного аниме-сериала, о продолжительности которого ходят шутки, как в свое время о «Санта-Барбаре», выходят и игры посвященные этому аниме. Вполне логично, что в соответствии с жанром сериала, эти

игры все поголовно относятся к файтингам и позволяют сразиться на стороне любимых героев.

Naruto: Ultimate Ninja Heroes можно отнести к вполне заурядным представителям этого жанра – вполне обычное, хотя и качественно исполненное двумерное графическое оформление. Многоплановые арены боев. Отличная подборка звуковых эффектов, прямиком перекопавшая из аниме. И стандартная для игр по вселенной «Naruto» боевая система, с набором приемов использующих чакру – духовную энергию персонажей.

Но новая игра серии все же привносит новые возможности в застоявшийся жанр файтингов. Основное нововведение игры – разделение персонажей на команды, что при прохождении сюжетных режимов добавляет элемент стратегии. Конечно, поначалу не имеет особого значения кто из группы первым выйдет на поле боя, хотя опытный игрок сразу же выставит бойца, лучше справляющегося с текущими противниками. Но, по мере продвижения по сюжетной линии, при выборе последовательности боя стоит учитывать и запасы жизни и чакры, оставшиеся у бойцов.

Изначально нам доступно четыре предварительно сформированные команды, есть возможность подобрать группу бойцов по собственному усмотрению, создав свой дрифт-тим. Интересно, что в зависимости от подбора состава меняется

умение команды – кто-то получает бонусы к своим параметрам, а кто-то может снижать некоторые параметры врагов. Часть из этих умений завязаны на характеры и отношения героев сериала и имеют соответствующие названия.

Как повелось в последнее время в файтингах, победа над врагом приносит не только удовлетворение от осознания своего превосходства, но и виртуальные материальные бонусы. Так, выиграв пару поединков можно заработать очки, за счет чего улучшаются основные характеристики персонажей. Конечно, больше всего очков зарабатывает герой, которым проводились бои, но и остальным тоже перепадет частичка материальной победы. Это позволяет понемногу подтягивать всех доступных персонажей. Получается почти РПГ. А победа в каком-нибудь из сюжетных режимов дает не только кучу бонусных очков, но и открывает доступ к новым персонажам и видеофайлам.

Поначалу не вызывая особого восторга, Naruto: Ultimate Ninja Heroes постепенно завоевывает довольно интересными и сложными и интересными групповыми боями, особенно в сетевом режиме. Причем самое приятное, что с живым соперником можно играть даже если есть только один диск с игрой – Naruto: Ultimate Ninja Heroes поддерживает режим шаринга, когда все необходимые файлы передаются второму игроку через Wi-Fi соединение.

СЮЖЕТ:

ОЦЕНКА 10



Любишь ли ты боевики как их люблю я?

МАЛЕНЬКИЙ TOTAL OVERDOSE

Фильмы Роберта Родригеса, такие как «Музыкант», «Отчаянный» или «От заката до рассвета», мало кого могут оставить равнодушным. Огромное количество перестрелок, простой, но вместе с тем, драйвовый сюжет – эти компоненты стали визитной карточкой «мексиканских» боевиков. Поклонники подобных кинолент есть и среди разработчиков игр. Доказательством тому может служить игра Total Overdose, выпущенная в версии для компьютера в 2005 году. Deadline Games, ее создатели, на этом не успокоились, и в начале 2007 года свет увидел младший брат Total Overdose – Chili Con Carnage.

Ваша миссия: убить всех плохих людей. Если вы не можете этого сделать, вы проиграли.

Несмотря на соблюдение схожей с фильмами стилистики, сюжет этой игры больше похож на злую пародию. Все начинается с того, что наш герой приходит в офис к своему отцу, Эрнесту, федеральному полицейскому, чтобы поздравить его с днем рождения. В качестве подарка Рамиро Круз принес своему отцу ящик милых и пушистых котят. Но не успел подарок выбраться из упаковки, как произошло нечто ужасное – огромный комбайн протаранил стену офиса, и Эрнест, вместе с бедными, маленькими котятками, превратившись в мелкий фарш, перекопал в утробу железного монстра. После похорон дядя рассказывает о печальном герою, что в смерти

котят и его отца, виновата Мамаша Виргилло – хозяйка марикуаной фермы недалеко от Лос Торос. Желая отомстить за жестокую смерть невинных котят, а заодно и за гибель отца, Рам отравляется в гости к Мамаше Виргилло, прихватив в качестве аргумента свой верный револьвер.

Игровой процесс не отягощен глубоким смыслом, но в то же время скучным его не назовешь. Непрерывный экшен сносит крышу, и ты забываешь, зачем собственно пришел на эту ферму, кто эти люди вокруг, и почему они на тебя нападают – ты просто рвешься вперед, отстреливая всех попадающихся на пути противников. Конечно, просто бегать и стрелять быстро бы надоело, поэтому разработчики постарались максимально разнообразить этот процесс. Для этого использовалась система, схожая с «The Club»: каждое убийство активирует счетчик, и если следующая жертва умрет до окончания отсчета, то очки, полученные за это, удваиваются. Это еще не все вкусно: конечно же, противников можно банально залить шквалом пуль, но в Chili Con Carnage есть все, чтобы сделать это красиво. Достаточно Рамиро прыгнуть, как время вокруг замедляется, и у нас появляется возможность прицеливаться лучше и сделать хэзидот, а то и парочку. Также можно совершать пируэты «а-ля» Тони Хоук, делая в воздухе развороты, отрывая от прелестей, да и от самих врагов. У некоторых из таких трюков есть собственные имена, и за их исполнение

начисляется еще больше очков. Интересно, что обновлять счетчик можно не только убийством противников, но и уничтожением некоторых элементов окружения и нейтральной живности. Особенно весело, подстрелив курицу, повторными выстрелами удерживать ее в воздухе. Окружающие предметы также можно использовать для более эффективного уничтожения противников: выстрелив в бочку с бензином, рядом с которой притаился бандит, мы не только увидим красивый взрыв, но и получим дополнительный бонус за сожженного мерзавца.

Конечно, несомненно на интересную систему начисления очков, игра со временем надоедает – не спасают ни задания на скорость и выносливость, ни бонусы, позволяющие во время получить какие-нибудь особые преимущества, ни обезбашенный сюжет. В этом случае самое время запустить мультиплеер и показать всем остальным, какого уровня мастерства тебе удалось достигнуть за это время. К сожалению, пострелять друг в друга не получится, ведь цель мультиплеера заработать как можно больше очков. Но экшена это не убавляет – ведь важно как можно быстрее и виртуозней перебить всех противников вокруг, пока за тебя это не сделали другие игроки.

Несмотря на достаточно большое количество экшенов для PSP, все же стоит обратить внимание на Chili Con Carnage – хотя бы потому, что он один из самых обезбашенных среди них.

CHILI CON CARNAGE

Жанр: action

www.chiliconcarnagegame.com

Разработчик: Deadline Games

www.deadlinegames.com/

Издатель:

Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com



Графика:

Геймплей:

Звук:

Управление:

Сюжет:

ОЦЕНКА 10

STAR CRAFT II



STAR CRAFT II

RTS

www.starcraft.com

Разработчик:

-Blizzard Entertainment-

www.blizzard.com

Издатель:

-Blizzard Entertainment-

www.blizzard.com

Издатель у нас:

-Софт Клуб-

www.softclub.ru

Дата выхода:

14-2008 года

ВОСМАЯ В ИЛЛЮМИНАТОРЕ

Сейчас вас ждет нечто более серьезное, великое и чуть ли не самое ожидаемое событие в истории игровой индустрии. И имя этому событию – StarCraft 2. Обращаем ваше внимание на то, что первый StarCraft вышел ровно десять лет назад – 31 марта 1998 года. А о существовании второй части мы узнали лишь в прошлом году. Впрочем, это не удивительно: Blizzard всегда умели держать язык за зубами и не болтать ничего лишнего. Но когда в мае 2007-го в Южной Корее состоялся анонс игры, он в буквальном смысле затмил все остальные новости. С тех пор, любой уважающий себя стратег круглыми сутками следит за новостями и подробностями StarCraft 2. Игру ждут с удивительной силой, но при этом, что самое интересное, никто не ждет от нее ровным счетом ничего нового. И еще в мае прошлого года Blizzard сами

подтвердили, что StarCraft 2 будет очень похож на оригинал. Как выяснилось совсем недавно, разработчики не шутили. StarCraft 2 не то чтобы будет похож на оригинал, он целиком и полностью представляет собой первую часть игры, с поправкой на новые технологии, появившиеся за десять лет. Но, как и в случае с Mafia 2, все именно этого и ждуть. Нам не нужен новаторский геймплей, нам не нужны какие-то мелкие изменения или нововведения, нам нужно то, что Blizzard создали десять лет назад.

ДАЛЕКО-ДАЛЕКО В КОСМОСЕ

Прежде, чем начинать рассказ о StarCraft 2, ненадолго вернемся к тому, чем же завершилась первая часть игры. Середина третьего тысячелетия. В космосе ведется масштабная война между людьми, протоссами и зерга-

ми. Зерги, напоминаем, – это существа, которые всегда действуют коллективно и силами телепатии управляют из единого командного центра, Верховного Разума (Overmind). Арктурас Менгск (был предводителем организации «Сыновья Коралла») сообразив это, решил перехитрить зергов. Он использовал некий пси-передатчик, который перехватывал телепатические волны, тем самым, беря управление зергами на себя. Недолго думая, Арктурас навел зергов на одну из столичных планет – Тарсонис, после чего создал там новое государство (Terran Dominion) и стал его императором. Однако, суть игры и исход ситуации заключаются в другом, а именно – в лейтенанте Саре Керриган, подчиненной Арктураса Менгска. После того, как последний стал императором, он нажал





себе новых врагов. Из-за этого как раз и погибла Сара. Точнее, все думали, что она погибла. На самом же деле, она была заражена зергами, после чего заняла чужие ли не самую высшую ступень в иерархии зергов — сразу же после Верховного разума. Дальше сюжет закручивался, как в каком-нибудь бразильском сериале. Сара Керриган сбегает от зергов и переходит на сторону людей и протоссов. Объединенными усилиями они уничтожают Верховный Разум и... Керриган снова сбегает. Как выясняется, они лишь использовали людей и протоссов для уничтожения зергов, а теперь им придется воевать еще и с ней. В финале люди, протоссы, Менгск и все, кто желал смерти Керриган, объединяются и формируют альянс, после чего всей толпой летят на родную планету зергов, где спрятались Керриган. Но даже несмотря на такое превосходство в количестве, альянс понес поражение, а Керриган снова затаялась на своей планете.

Спустя четыре года стартуют события StarCraft 2. С момента последнего конфликта о Керриган больше ничего не было слышно. Все вернулись к своим делам: люди стали дальше изучать просторы космоса, Арктурус Менгск занялся отстройкой своего государства, а протоссы вернулись на планету Шакура. Напоминаем, что им пришлось мигрировать туда после того, как их родной мир захватили зерги. Все вокруг вроде бы налажи-

вается, но тут Blizzard готовят нам новый конфликт, о котором кроме самих разработчиков не знает никто. Известно лишь то, что в StarCraft 2 вполне возможно появление Xel'Naga. Это самая древняя раса, которая хоть и не брала участие в первой части игры, тем не менее отыгрывала важную роль. Зерги и протоссы, например, были созданы именно силами Xel'Naga. И если эта раса действительно появится в StarCraft 2, то новый конфликт будет протоссо невообразимых масштабов.

Затишье перед бурей

Как мы уже упомянули выше, StarCraft 2 создается максимально похожим на первую часть игры. Сами же Blizzard объясняют это тем, что игрок без труда узнает игру, с первых же минут увидит на экране знакомые локацию, персонажей и даже юнитов. И это действительно так: StarCraft 2 выглядит точно так же, как и первая часть. Даже то, что игра теперь будет трехмерной, никак не отразится на ее геймплее. Несмотря на то, что вторая часть, по сути, ничего нового не предлагает, нам есть, что вам рассказать.

Основными расами по-прежнему остаются все те же люди, зерги и протоссы. И со времен первой части вы, наверняка, знаете, что самой умной, мудрой и долгожительной расой являются протоссы, самой навороченной в плане техники — люди. Ну, а самой огромной и невероятно сильной — зерги. Каждая из этих трех рас получила изменения (кому-то их досталось больше, кому-то меньше), и сейчас мы с вами (или вы с нами) их рассмотрим.

Начнем с протоссов. Им изменений досталось меньше всего, но о них стоит рассказать. В рядах этой расы появились два новых юнита: Colossus и Mothership. Пер-

вый представляет собой огромный механизм, который с легкостью перешагивает через любое препятствие на карте. А Mothership — это такая громадная машина (размеры действительно внушительные), которая сочетает в себе целую радугу суперспособностей. Среди наиболее впечатляющих можно отметить способность замедлять время в определенном радиусе, а так же создавать черные дыры. Стандартных же юнитов тоже не обделили апгрейдами. Таким образом, некоторые юниты умеют телепортироваться в любое место на карте. Казармы, производящие этих юнитов, тоже имеют режим телепортации. Это значит, что юнит будет доступен сразу же, и можно даже сразу указать точку его появления на карте. Минус этого в том, что после создания такого юнита, казарме потребуется некоторое время на перезарядку и восстановление. В течение этого времени нельзя будет заказывать никакую технику.

Людам досталось изменений немного больше. Blizzard добавили людям всего одного юнита — Потрошителя (пехота). Это такой злой мужик в противогазе и с ракетным ранцем на спине, при помощи которого он может перепрыгивать через небольшие препятствия. Зато человеческая техника со времен первой части очень эволюционировала, что, в принципе, не удивительно. В первом StarCraft, если вы помните, был юнит Vulture, благодаря которому можно было минировать местность. Честно говоря, кроме названной возможности, никакой пользы от него не было. В StarCraft 2 его не убрали, но сменили гранатомет на огнемет, поэтому теперь пользы от него вдвое больше. Также появился новый юнит под название Thor.



который пришел на замену Goliath.

Это здоровенные установки, внешне напоминающие протоссовский Colossus. Их превосходство в том, что они могут сами себя ремонтировать на поле боя. И, хотя они очень неповоротливы, в бою оказывают значительное влияние. Blizzard посчитали нужным убрать универсальные корабли Wraith и заменить их двумя новыми юнитами: Viking и Banshee. Первые могут как парить в небе, так и ходить по земле путем трансформации в роботов. Особенность «Викингов» в том, что во время полета они могут поражать только воздушные цели, а когда спускаются на землю — только наземные. А вот Банши способны уничтожать исключительно наземные войска. Что касается зданий, то у людей, как таковое, только одно новшество — башня, которая способна пеленговать противника на дальних расстояниях. Непонятно почему, но вооружения у этой башни нет, то есть защититься она никак не сможет. Зато командные изобретения техники теперь можно оснащать двумя пристройками: реакторами и лабораториями. Первые, как им и полагается, ускоряют обучение юнитов, а лаборатории открывают новые апгрейды.

Наиболее значительным переменам подверглась раса зергов. Самое глобальное достижение этой расы — появление юнита «Королева». Чтобы максимально точно представить себе королеву, вспомните «Чужого». В самом конце этого фильма показывали матку — огромнейших размеров кокон. Абсолютно так же выглядит и королева зергов. Интересно то, что и без того немалые ее размеры увеличиваются при улучшении ее апгрейдами. В итоге можно вырастить настолько гигантскую королеву, что страшно

будет даже представить, какую территорию она занимает на карте. Но не стоит забывать, что королева — это вся надежда зергов. Сколько бы десятков, сотен или тысяч зергов не было, одолев королеву, вы автоматически побеждаете всех зергов. Сделать это будет не так просто, как звучит на словах, потому что королева обладает широким рядом уникальных возможностей. Она может зарываться в землю и путешествовать исключительно под землей, может обволакивать примыкающую территорию веществом под названием сееер (о нем читайте далее), а также наделять любое здание функциями турели. Что касается вещества сееер, то все, кто знаком с первым StarCraft, наверняка помнят, что это — живая субстанция, на которой базируются постройки зергов. То есть, если вы хотите построить какое-либо здание, вам необходимо создать на данном участке область, покрытую сееер. И если в первой части это вещество росло само по себе, то в StarCraft 2 его производит королева. Кроме королевы у зергов появилось еще целых семь новых юнитов. Baneling — мутированный зерлинг по более низкой цене, удобный для выноса вражеской обороны. Roach — юнит, который способен в бою самостоятельно излечивать свои раны. Почему его называли «тараканом» — не ясно. Nydus Worm — еще один интересный юнит, который с легкостью может создать туннель в любую часть карты для переправки туда техники или наземных войск. Всем знакомый Overlord нынче можно модернизировать и совершенствовать до Overseer — то же самое, но с большим радиусом видимости. Для борьбы в воздухе Blizzard придумали такого юнита, как Swarm Guardians. Причем поражает

он не только воздушные цели, а действует по принципу «земля-воздух». А вот исключительно в воздушных битвах большое влияние окажет Corruptor. Он поражает воздушных юнитов других рас, заставляя их бороться друг с другом. А Infestor выполняет ту же самую роль, но уже распространяющуюся на наземные юниты.

Что касается визуальной части игры, StarCraft 2 выглядит просто шикарно. Мы бы, честно говоря, удивились, если бы Blizzard не придали игре такой вид, какой она имеет сейчас. Палитра стала намного красочнее, ярче, взрывы по-прежнему поражают своими масштабами и спецэффектами. Что-либо похожее, кажется, есть только в Red Alert 3. Самое интересное заключается в том, что разработчики демонстрировали пока лишь превью-версию игры. Заполгода игра может очень заметно измениться (как это было со «Сталкером: Чистое небо»). Но за основную, геймплейную часть, возвращаться не стоит: такая компания, как Blizzard, не выпустит плохой игры. А если брать во внимание тот факт, что это еще и StarCraft, который является чуть ли не отцом жанра, то разработчики уделят проекту вдвойне тщательное внимание.

Вывод

Это StarCraft 2. Какие вам еще нужны выводы?

Точной даты выхода игры, к сожалению, пока нет. Изначально релиз планировался на конец этого года. Теперь же есть вероятность, что StarCraft 2 выйдет в начале следующего года. Но, лично нам кажется, что игра выйдет все-таки этой зимой, в декабре. Со стороны Blizzard этот релиз был бы отличным подарком к 10-летию серии.

Ян Dexter-Оддеренко



Сайт игры:

www.thesims3.ea.com

Жанр:

симулятор существования

Разработчики:

EA

www.ea.com

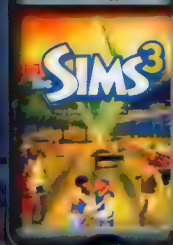
Издатель:

EA Redwood Shores

www.ea.com

Дата выхода:

начало 2009 года



ИСКУССТВО МАНИПУЛЯЦИИ

С тех пор, как появилась первая часть The Sims, прошло уже очень и очень много времени. За эти годы и в виртуальном, и в реальном мире изменилось многое, но неизменным осталось соотношение людей, которые эту игру любят и людей, которые ее всей душой ненавидят. Причем эти чувства в обоих случаях вполне обоснованы: в The Sims есть несколько привлекательных моментов и есть рутина, которая все эти приятности скрывает. В общем, все как в настоящей жизни, пусть даже и несколько упрощенно. Кстати, именно эту упрощенность и пытаются победить создатели игры с каждой новой ее частью и с каждым ее аддоном. Последних, кстати, вышло в десятки раз больше, чем самих официальных продолжений. Оных было всего два. Почти сразу же после выхода второй части игры в далеком 2006 году на фанатов серии обрушился шквал дополнений, продолжают они выходить и до сих пор. Правда, есть надежда, что больше никаких существенных аддонов во второй части не выйдет – в ближайшем будущем нам обещают третью часть, которая якобы должна совершить революцию в мире электронных

человечков. Новости об этом уже прогремели во многих зарубежных и даже некоторых украинских изданиях, но души опытных симоводов терзают смутные сомнения: уж сколько раз вводили разработчики новые возможности, но играть от этого интересней толком не стало. Большинство игроков The Sims запускают на час-два, редко кто способен наслаждаться прелестями серого будничного быта в виртуальном мире. В эти пару часов игры входит не столько жизнь Симов, сколько их создание и расселения – видимо, в каждом из нас живет эдакая божественная магия, которая и заставляет вновь и вновь запускать игру. А вот наблюдать за жизнью и развитием человечков – задача куда более скучная, поэтому на нее сил и желания не особо-то и остается.

Видимо, это прекрасно понимают и сами создатели The Sims, ведь в третьей части они доработали меню создания персонажей. Основным критерием генерирования персонажа в The Sims 2 была его реалистичность, в The Sims 3 можно будет создать Сима, полностью похожего на реального человека. Для этого разработчики увели-

чили количество доступных «деталей», обещают игроку и возможность самостоятельно изменять размеры и формы разных частей тела. С одеждой – та же песня. Для того чтобы пересмотреть все доступные варианты одежды придется потратить, наверное, около часа. В общем, как ни крути, а игровое время за счет этого существенно увеличится: если в первой части The Sims на создание сима уходило около десяти минут, а во второй – около получаса, несложно прикинуть, сколько времени отнимет аналогичный процесс в третьей части.

После создания персонажа как такового его надо будет наделить чертами характера. По предварительным данным, список будет представлен 700 характеристиками. Хм, кому как, а некоторым игрокам будет просто лень читать весь этот список, чтобы выбрать нужные для своего Сима. Тем более что из них наделить его можно будет только пятью чертами. Правда, разработчики намекают на то, что сделать это надо будет в обязательном порядке – это «воспитание» скажется на будущем электронного человечка и его возможностях в большом мире. В частности, упоминают разра-



бочки о том, что персонажи будут говорить о своих интересах охотнее, чем на общие темы, да и рабочие отношения будут складываться лучше, если работа придется жителю Сим-города по душе.

Не менее увлекательным всегда был и процесс постройки и обустройства дома или квартиры. На него тратились дни, а то и недели – по крайней мере, до тех пор, пока игрок не добивался до кодов. После этого требовалось несколько часов, чтобы сделать «полный фарш». Увы, но выбор доступной мебелировки и строительных материалов в мире Симов далеко не так велик, как в реальном строительном супермаркете. Однако разработчики и тут оказались не промах: в The Sims 3 выбор предметов будет больше, проще, нагляднее. Обещают игрокам и возможность создавать предметы самостоятельно, но насколько творческим будет этот процесс, они не говорят. Если возможности по созданию мебели будут хотя бы половиной такими, как при создании жителя Сим-мира, это будет просто прекрасно. Представьте себе, что чтобы полностью сменить мебелировку придется потратить несколько дней. Если процесс будет интересным – это делает всю игру, разбавит обычные серые будни в сим-мире, а вот если его сделают простым конструктором, скорей всего большая часть игроков ограничится стандартным набором. Впрочем, и его обещают сделать достаточно большим, чтобы можно было при случае полениться.

К слову о том, насколько глубоким будет процесс создания предметов. Например,

обои или паласы можно будет самостоятельно разукрашивать. По идее, для этого в игре будет выделен специальный графический редактор с ограниченными возможностями, но его в действии на скриншотах разработчики пока что не показывают. Что ж, времени еще много, а ЕА, как известно, любит секреты. Правда, не менее достоверно известно и то, что ЕА любит делать серии игр однообразными и интересными только для истинных фанатов. А так как обещают нам нечто похожее на бочку меда, в ней обязательно найдется место как минимум для пары ложек дегтя, а то и чего похуже и побольше.

Перейдем к жизни в обнеленном мире. В отличие от редакторов, этот процесс был скорее не дополнен, а разрушен и создан заново. Потому что ползунок «туалет», «ванна», «голод» и им подобные обещают уйти в небытие. Нет, следить за состоянием подопечных придется, но этот процесс несколько изменится. Вместо постоянных пробежек от туалета к холодильнику, от кровати до работы нам придется следить за тем, как ведет себя Сим с другими Симами, чем он увлекается, как живет и как работает. Физические нужды станут чем-то фоновым, что при тренировке самостоятельности Симы вообще обещают исчезнуть как таковые.

Однако главное не это. Разработчики обещают вывести Симов в мир, то есть дать игроку возможность передвигать своего персонажа по всей карте, общаться с соседями и все это – на одной локация. Короче, стена рухнула. Прямо как после развала СССР, вот только пойдет ли это миру на пользу –

пока что не понятно. Интерактивность обещает вырасти, но так как улучшить собираются и графика, то ставт вопрос о том, на какой машине игра пойдет без тормозов? Ведь помнится, при выходе в город в аддонах второй части, пришлось долго ждать, уменьшать настройки, доставлять планки памяти. В общем, половина игроков из-за этого продолжали жить в своем небольшом мире, выбираясь в свет лишь время от времени. В общем, поживем-увидим, сейчас все характеристики и требования покрыты завесой тайны.

Тайной остается и то, что станет с магазинами и им подобными общественными заведениями. Раньше в город персонажи выбирались больше для общения, чем для покупки, так как выбор товаров был весьма невелик, равно как и выбор интересных аттракционов и развлечений. Достаточно было один-два раза посетить город, чтобы опробовать все. Изменит ли ЕА этот печальный факт – загадка, но даже если они увеличат долю общения и введут в игру наработки из аддонов ко второй части, это уже может стать спасением для игры.

Чего ждать

Точной даты игры разработчики не называют, говорят лишь, что появится она до 31 марта следующего года. Времени до этого момента еще очень и очень много, поэтому вполне вероятно, что сейчас реализованы далеко не все возможности. Будет ли The Sims лучше чем прошлые части неизвестно, но если реализуют хотя бы половину обещанного, это уже будет интересно и увлекательно.



Алиса



CRYOSTASIS

Sleep of Reason

Жанр:

Action

Сайт игры:

<http://cryostasisgame.com>

Разработчик:

Action Forms

Издатель:

1C

Игра выйдет 1 мая

Дата выхода:

4 квартал 2008

«Анабиоз: Сон разума» – один из самых интересных проектов, представленных на КРИ. Разумеется, мы не отказались от возможности взять интервью у Дмитрия Козьмина, PR-менеджера игры.

Ш: Расскажите, пожалуйста, немного подробнее о сюжете игры и окружающем нас сеттинге. С каким кораблем мы имеем дело, и какова роль во всем этом действии у главного героя?

Д.К.: Главный герой, советский полярник-метеоролог Александр Нестеров, попадает на борт затерянного в полярных льдах атомохода «Северный Ветер». По легенде игры Корабль – первый пробный экземпляр атомного ледокола класса «Арктика», такой же, как знаменитые «Ямал», «Арктика» и им подобные. В своем последнем путешествии судно выполняло ряд задач: перевозка грузов и заключенных, тестирование системы экологического ориентирования ЛОЗА. Получив телеграмму расследовать исчезновение «Северного Ветра», Нестеров отправляется навстречу Кораблю на собственной упряжке. Вследствие

трагического происшествия он теряет сознание и приходит в себя уже в трюме «Северного Ветра». Расследовать тайну гибели Корабля, спасти всех и все, что может быть спасено и, главное, выжить самому, – вот задача главного героя.

Ш: Каковы основные особенности игрового процесса? Можем ли мы существенно повлиять на судьбу Корабля?

Д.К.: В игре «Анабиоз: Сон Разума» мы выделяем три основные особенности: Термодинамика, Ментальное Эхо и, собственно, сюжет.

Системе Термодинамики (ТД) подчинены все существа и объекты.

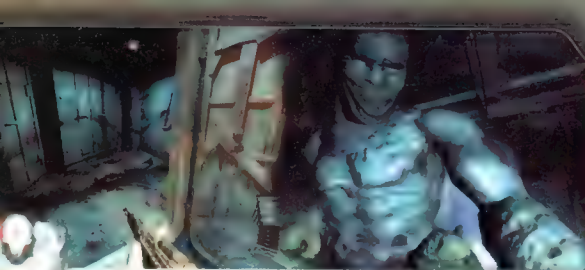
За иллюминаторами «Северного Ветра» – максимально агрессивная полярная среда. Выживание героя полностью зависит не только от меткости его стрельбы, но и от умения укрываться от мороза и метели, создавать себе относительно комфортные условия для восстановления сил.

Кроме того, все игровые объекты реагируют на изменение температуры. Двери, рычаги, и любые другие предметы не могут быть использованы

пока не будут разморожены. Примерзшую к полу винтовку герою не удастся подобрать, пока он не отогреет помещение, не удастся ему и открыть дверь, пока он не активирует заледеневший замок.

От холода тускнеет и включается карманный фонарик, садятся батарейки, меняются звуки шагов, иней хрустит под ногами.

Система Ментального Эха позволяет герою проникать в прошлое некоторых погибших персонажей и исправлять ошибки, допущенные этими людьми при жизни. Выполнив задание, с которым не справился в прошлом персонаж, мы меняем настоящее, тем самым, спасая и его, и команду, и часть корабля. Например, продвигаясь по судну, вы обнаруживаете погибшего человека, приваленного металлическими конструкциями. Вы отправляетесь в его прошлое за несколько минут до катастрофы и видите, что он должен был убрать стрелу башенного крана, протаранившую айсберг, от чего и разрушились привалившие его конструкции. Вы выполняете эту задачу и обнаруживаете, что благодаря этому поступку в настоящем судно избежало



трагедии и данный человек успешно спасся.

Благодаря сочетанию игровых особенностей и неординарному сюжету игрок имеет возможность наслаждаться «Анабиозом» не просто как продуктом, а как захватывающей детективной книгой, финал которой зависит только от его действий. Мы намеренно не раскрываем всю сюжетную подоплеку игры, ограничиваясь лишь утверждением: «Копнув глубже, Вы обнаружите удивительные тайны, о существовании которых не могли даже догадываться!» «Анабиоз» как айсберг – все самое интересное и загадочное будет спрятано от любопытных глаз до поры до времени. Приготовьтесь нырнуть в ледяную воду!

Ш: Как в процентном соотношении вы можете сравнить время, проведенное внутри корабля, и вне его?

Д.К.: В настоящем Александра Нестерова снаружи корабля – страшная минусовая температура и метель. Ледяное дыхание Севера высасывает силы: каждый шаг отдается болью, ветер режет кожу как бритва. Герой может находиться снаружи не больше пары минут. Его выбор – короткие перебежки между палубными надстройками. Забежать в тепло, закрыть за собой дверь и немедленно греться!

Попавшая в прошлое «ментал-персонажей», игрок видит корабль «при жизни». Он будет достаточно много времени проводить снаружи корабля, выполняя различные задания на разных палубах, вертолетной площадке, в будке крановщика и т.п.

То есть, в настоящем

времени аудора будет около 10% геймплея, в «ментал-прошлом» – около 40%

Ш: Планируете ли вы несколько концовок? Если да, будет ли финальный результат зависеть от совершаемых нами действий?

Д.К.: Да. Но об этом игрокам придется узнавать самостоятельно.

Ш: Сколько всего планируется уровней? Будут ли динамичные уровни или же все завязано на хоррор-составляющей?

Д.К.: Планируем 18 уровней. При этом мы стараемся создать определенный баланс и поддерживать его на протяжении игры. Мы хотим, чтобы игрок был постоянно заинтригован в процессе прохождения. Но не ждите, что интерес этот будет заключаться в бесконечно атакующих монстрах. Кто у нас выступает в роли монстров и сколько их разновидностей попытается довести игрока до белого каления?

Стараясь выжить, полярник передвигается по судну, активирует его энергосистемы. В этом ему препятствуют утратившие человеческий облик и покой бывшие члены корабельной команды. Всего на территории Корабля обитает около 30 различных персонажей. Некоторые из них встречаются нам сразу в двух мирах – в настоящем и в мире Ментал Эхо. Практически все монстры – бывшие моряки, предавшие своих товарищей и поступившие на службу Холоду. Думаю, игроку будет интересно, попадая в прошлое, увидеть, каким человеком был до катастрофы тот или иной монстр.

Ш: Будут ли в «Анабиозе» уровни сложности? Во время

повторного прохождения появятся какие-нибудь бонусы: новые монстры, локации, оружие (а-ля Silent Hill 3) или же игроки смогут получить все после первого раза?

Д.К.: Уровень сложности у нас один, а вот проходить игру можно по-разному. «Анабиоз» не подходит под категорию игр «бег-стреляй». Уверен, что больше удовольствия от игры получат те, кто полюбит наш Корабль, будут исследовать его темные закоулки и саму легенду игры. «Анабиоз» – умная игра, и те, кому хватит способностей понять это, уверен, получат настоящее удовольствие.

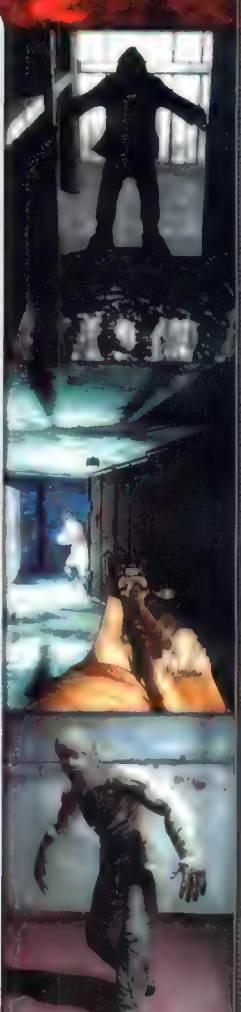
Ш: Сколько часов «отнимет» прохождение игры?

Д.К.: «Анабиоз» – игра атмосферная. Ее конечно можно пробегать на одном дыхании часов за девять. Но сколько при этом останется нерешенных загадок – грустно даже представлять.

Ш: Когда можно ожидать релиз? У вас конкретные сроки, зависящие от издателя, или же вы готовы выпустить «когда будет готово»?

Д.К.: После КРИ-2008 родилась шутка что для нас КРИ означает Когда Релиз Игры? Выход намечен на осень, однако точную дату сего события мы объявим чуть позже. Скажу с полной уверенностью лишь то, что проделав такую работу и при этом поспешить, выпустив такой проект даже с небольшими шероховатостями, – было бы преступлением против отечественного и зарубежного игромира.

Артём Бузила



ЛЮБО-ДОРОГО ПОСМОТРЕТЬ:

тест популярных видеокарт

Новые игры требуют все больше и больше ресурсов от компьютера, а те в свою очередь заставляют нас расставаться со своими ироничными, добытыми потом и кровью деньгами. Чтобы никто не назвал вас транжирой, а родители не смотрели в очередной раз укоризненно на новую покупку, стоит хотя бы раз в жизни попробовать адекватно оценить собственные запросы и возможности. Может быть, купить самую-самую карточку сейчас и не придется, а средней по возможностям карты будет

вполне достаточно! Не переживайте, дорогие читатели, это потому, что не привыкли доверять дешевым вещам или потому, что «думаете о будущем» — все равно выйдет, но, а то и чаще производители «обновляют» системные требования игр, и вместе с ними увеличиваются и возможности видеосистемы. Серьезно и откровенно говоря, выбирать карточку стоит только лишь исходя из сиюминутных запросов и приоритетов — того, в какие игры предпочитаете играть, ведь например для качественной достаточно того, чего недостаточно для современных RPG или шутеров/экшенов.

Все бы хорошо, но и брать слишком дешевую и простую карту не стоит — нам творило, не все игрушки одинаково полезны. Для того, чтобы проще было выбрать, мы решили сделать небольшой тест. Всего мира не охватишь, но рассмотрим самые популярные карточки все-таки можно. В этом небольшом тесте мы хотим сравнить производительность всех видеокарт Zotac 9xxx-серии, основанных на одном из самых популярных и известных чипов от Nvidia. В том числе, мы проверим их работу в 3D-режиме (исключая карт в одной связке). А чтобы было проще выбирать, мы сразу распределили видеокарты по играм, с которыми они составят хорошую пару. В общем, смотрите на следующую страничку, а самые любопытные и вдумчивые могут рассмотреть внимательно еще и сравнительную таблицу — уж она-то точно не обманет и не скажет ни сильных, ни слабых сторон каждой из карт.



ОДИНОЧНЫЙ ЗАЕЗД

Zotac Nvidia 9800 GX2

Мечта на яву любого шпилера. Два ядра на одной плате дают такие возможности, с которыми ничто в мире не сравнится. С этой картой можно рубить направо и налево, не останавливаясь на растормохах у каждого скопища врагов. Правда, это вовсе не помешает рассматривать окрестности во всей их виртуальной красе. Короче – все в одном флаконе и даже немного больше, но и плата за такое удовольствие более чем средняя.

Приблизительная цена: 3000 грн

Игры: Crysis, Unreal Tournament 3 и Half-Life 2 (на максимальных настройках в большом разрешении), да и все остальные.

**Zotac Nvidia 9800 GTX**

Система с одним ядром G92, хотя и уступает по возможностям 9800 GX2, но все же дает возможность поиграть в те же игры, но уже далеко не в таком красивом антураже: ради драйва придется отказаться от части красот и переключить настройки на средний уровень. Хотя, приверженцам игр всех рангов и жанров – самое оно: играя в авантюры или стратегии с такой картой не будешь чувствовать себя транжирой, никто не упрекнет в напрасной трате денег, зато при желании и в самые крутые проекты можно пошпилить.

Приблизительная цена: 1700 грн

Игры: Assassin Creed, Тургор, Unreal Tournament 3 и Half-Life 2 (на максимальных настройках в среднем разрешении), GRID.

Zotac Nvidia 9600 GT-AMPI

Будь в тесте больше карт, эта карточка заняла бы почетное третье место, ну а так – она просто третья, самая слабая. Хотя, карта принадлежит к серии AMPI, то есть предназначена для разгона и сама по себе уже разогнана, так что особых проблем с ней ждать не стоит. Такая карта подойдет экономным любителям шутеров, а также фанатам стратегий типа King's Bounty, или же РПГ, типа Mass Effect. Разве этого мало?

Приблизительная цена: 1100 грн

Игры: Assassin Creed (на средних настройках), Unreal Tournament 3 и Half-Life 2 (на максимальных настройках в низком разрешении), King's Bounty, Mass Effect.



ZOTAC
It's Time to Play



ДИСТРИБЬЮТОРИ

РОЗДІЛНИЙ ПРОДАЖ

elko

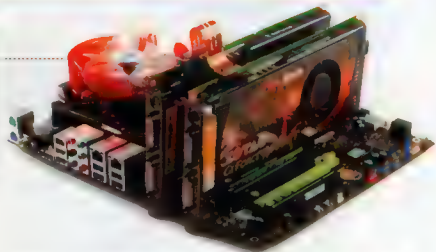
КАЗАР-Місто
ПРОДАЖ КОМП'ЮТЕРІВ



ПАРНОЕ КАТАНИЕ

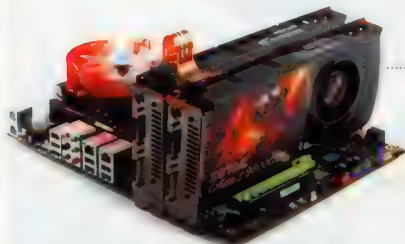
Zotac Nvidia 2xSLI 9600 GT

В парном звездзе эта видеокамера легко может обставить 9800 GTX в одиночном бое, но при этом только на небольших разрешениях – до 1900x1200 пикселей, а вот больше – увы, увы... Вместе с тем, в режиме SLI это одна из самых выгодных связок. Производительность практически удваивается, чего у других карточек не наблюдается.



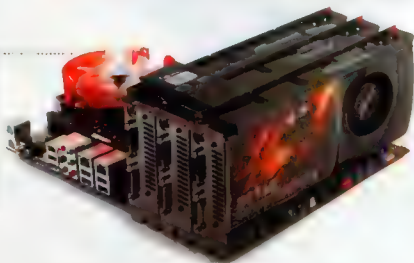
Zotac Nvidia 2xSLI 9800 GTX

Производительность этой пары не достигает двойного увеличения, она вырастает всего лишь в полтора раза. Хотя и полтора раза это не так уж и мало – прирост мощности ощущается и очень сильно! В парном звездзе она обгоняет 9800 GX2, которая по сути является удвоенной 9800 GTX. Странно, но приятно.



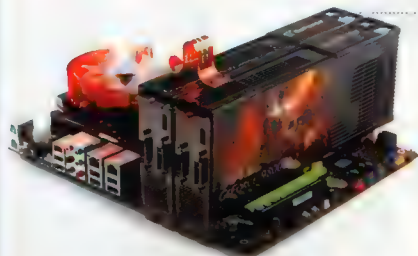
Zotac Nvidia 3xSLI 9800 GTX

Третья видеокарта добавляет связке производительности, но при этом прирост уже не такой высокий – увы, но математической прогрессии тут понаблюдать не получается. Эта троица, правда, в некоторых тестах смогла показать удвоенную производительность по сравнению с одиночной 9800 GTX – там, где не смогла справиться парочка таких карт.



Zotac Nvidia 2xSLI 9800 GX2

Здесь уже в одной связке работают четыре ядра, поэтому оппонентов у нее просто нет. По производительности это решение обгоняет 3xSLI 9800 GTX, но не может достичь, правда, удвоения собственной мощности – прирост производительности составляет «всего лишь» немногим более 50 процентов.



Если захотите использовать два или три видеокарты в связке, то вам нужно будет купить видеокарты, которые поддерживают SLI. В противном случае вы не сможете использовать SLI. Также нужно будет купить SLI-мостик. Если вы хотите использовать SLI, то вам нужно будет купить видеокарты, которые поддерживают SLI. В противном случае вы не сможете использовать SLI. Также нужно будет купить SLI-мостик.

Модель	1000 €	2000 €	3000 €	4000 €	5000 €	6000 €	7000 €
Цена, грн.	1100	2200	1700	3400	4100	3000	6000
Процессор	G94	2xG94	G92	2xG92	3xG92	2xG92	4xG92
Частота ядра, МГц	725	725	675	675	675	600	600
Частота шейдеров, МГц	1750	1750	1688	1688	1688	1500	1500
Частота памяти, МГц	2000	2000	2200	2200	2200	2000	2000
Разрядность шины	256	256	256	256	256	256	256
Объем памяти, МБ	512	2x512	512	2x512	3x512	2x512	4x512
ROP	16	2x16	16	2x16	3x16	2x16	4x16
Потоковых процессоров	64	2x64	128	2x128	3x128	2x128	4x128

3DMark Vantage

Performance: Score	4408	8001	6045	10571	13779	9962	15650
Performance: Graphics	3575	6953	5042	9513	13475	8982	15981
Performance: CPU	14668	14602	14990	14790	14778	14811	14735
Extreme: Score	1565	2726	2149	3744	5389	3465	6643
Extreme: Graphics	1495	2614	2057	3602	5217	3331	6456
Extreme: CPU	14550	14825	14591	14719	14546	14718	14764

3DMark'06

Score	12344	16444	14497	17768	17544	17309	16745
SM 2.0	5059	6403	5968	6971	6235	6327	6094
HDR/ SM 3.0	4714	7366	5846	8216	8789	8409	8040

Crysis, HighQ, DX10

1280x1024, 0xAA	28,61	50,42	38,76	65,51	75,74	59,45	76,85
1280x1024, 4xAA	20,71	36,69	26,23	47,07	59,48	41,45	67,51
1680x1050, 0xAA	22,56	39,99	30,66	53,04	66,38	48,36	69,4
1680x1050, 4xAA	15,76	26,3	19,79	31,21	32,11	28,74	37,75
1900x1200, 0xAA	18,21	33,18	25,01	44,32	57,79	40,52	66,75
1900x1200, 4xAA	11,76	17,65	15,03	17,28	17,89	18,63	20,83
2560x1600, 0xAA	10,39	10,76	14,19	12,49	9,59	11,87	8,96

Unreal, MaxQ, DX10

1280x1024	124,65	158	148,38	171,84	158,6	159,73	143,2
1680x1050	87,63	137,8	108,53	152,54	151,8	145,68	139,1
1920x1200	69,96	118,54	84,57	137,8	145,9	128,6	138,72
2560x1600	43,16	76,84	53,22	93,69	116,2	86,75	122,3

HL2: Episode Two, HighQ, AF16

1280x1024	106,29	102,42	116,79	112,69	107,39	104,56	96,02
1680x1050	81,86	80,3	90,88	88,41	85,7	82,14	81,94
1920x1200	64,8	63,2	71,89	71,45	69,12	65,95	64,32
2560x1600, 16xQ CSAA	37,8	36,2	40,54	41,6	38,9	36,8	35,79

Link: 3D-extreme

Жанр:

спортивный симулятор
www.vir2l.com
Link: 3D-overview.php

Издатель:

Vir2L Studios
www.vir2l.com

Разработчик:

Vir2L Studios

Для заказа отправить
код на номер 7900:
00747670 (ЦЕНА 9 ГРН)



Графика:	11
Геймплей:	12
Звук:	10
Сюжет:	10
Управление:	11

ОЦЕНКА 11

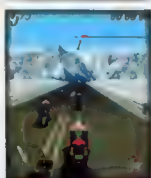
НЕ ЖМИ НА ТОРМОЗА

Nokia 456 | Siemens | Samsung 4 | Motorola 14 | SE 123 *

Некоторые компьютерные игроки считают, что настоящую скорость почувствовать можно только за компьютером. Ну, или за приставкой. Мобильный же телефон почему-то считают ограниченным в своих возможностях, хотя некоторые игры прямо-таки призваны убедить нас в обратном. Ducati3DExtreme – одна из них. Эта игрушка позволяет развить скорость за доли секунды, причем такую, какая многим компьютерным игрокам и не снилась. Нет, может я немного и преувеличиваю, но на самом деле на мотоциклах, представленных в этой игрушке, можно летать по трассе. Главное – вовремя свернуть, чтобы не вылететь с дороги. Повреждения, правда, тут отображаются очень слабо: скрывается слабенькая мобильная платформа, но в остальном графика просто потрясающая! Картинка на экране не просто насыщенная и яркая, она живая. А это как раз большая редкость среди мобильных

игр – обычно все они «мертвые» и не вызывают особого желания проходить трассы раз за разом. Да, у Ducati3DExtreme просто потрясающая реалистичность, которая достигается и качеством исполнения графики и звука, и самим процессом игры. Пройти трассу можно быстро – за несколько минут, но при этом в теле чувствуется такой прилив адреналина, будто бы по трассе несся не в игре, а в реальной жизни. И кстати, отчасти это так: мне не раз приходилось ловить на себе в метро удивленные взгляды, когда я инстинктивно отклонялся то в одну, то в другую сторону. А что поделаешь – игра затягивает так, что перестаешь осознавать, где реальность, а где виртуальность.

Вердикт: Ducati3DExtreme – это игра, в которую стоит играть всем фанатам гоночных симуляторов. Правда, автомобилистам она может прийтись не по нутру, ведь гонять тут придется не на машине, а двухколесном железном коне.



Godzilla: Monster Mayhem

Жанр: экшен

www.fastdroid.com

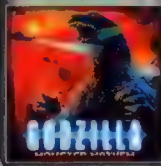
Издатель:

ProGames Network
www.progamesnetwork.com

Разработчик:

ProGames Network
www.progamesnetwork.com

Для заказа отправить
код на номер 7900:
00747653 (ЦЕНА 9 ГРН)



Графика:	5
Геймплей:	5
Звук:	5
Сюжет:	5
Управление:	5

ОЦЕНКА 7

ПО ГОРОДУ БРОДИЛА БОЛЬШАЯ КРОКОДИЛ

Nokia 23456 | Siemens 1234 | Samsung 3456 | LG 234 | Motorola 1234 | SE 123

Те, кто читает рубрику о мобильных играх не в первый раз, могли заметить, что я оцениваю не только то, насколько интересна игра, но и какая в ней графика, музыка... Да, такие технические моменты для меня по-настоящему важны – как игровой эстетизм я никогда не буду играть в мире, который мне не нравится внешне. Красивая картинка, конечно, не заменит собой интересного сюжета или динамики боев, но без нее приходится очень и очень тяжело. Правда, есть и некоторые исключения: когда ко мне впервые попала в руки «Годзилла», я в нее поиграл всего лишь пару минут. И закрыл. Потому что картинка там такая, как в старых мобильных играх, и это вовсе не плюс игре, а большой-большой и жирный минус. Тут не то, что пиксель-арт, тут просто картинка на «точке» распадается! Но... получилось так, что некоторое время мне не попадалось ни одной

интересной и прикольной игрушечки, поэтому пришлось-таки опробовать кое-что. Не поверите, но мне понравилось. В игре все-таки есть нечто привлекательное, хотя что именно – трудно сказать. Наверное, это как раз та самая динамика, аркадность и увлекательность. Ее тут хватило бы на несколько таких небольших игрушек. Жаль только, что играть приходится, превозмогая отвращение к картинке – выдержать такое не так уж и просто. Хотя, если диагональ у дисплея невелика, то и недостаток этот будет куда менее заметен.

Вердикт: В «Годзиллу» стоит поиграть фанатам фильма или компьютерной игры – nostalgia, может быть, и не почувствуете, но приятно все равно будет. Остальным же игрушка понравится только в том случае, если давно не играли ни во что кроваво-прекрасное и немного аркадное.



* Инструкцию о том, как скачать понравившуюся игру, можно прочитать на обложке, в рекламе мобильного гипермаркета war.hiton.com.ua

КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР 2008



Вот уже пять лет ежегодно в столице Российской Федерации проводится КРИ. За это время мероприятие выросло, приослабилось и теперь является одной из крупнейших в мире выставок, посвященных индустрии игровых развлечений. В этом году на Конференции было представлено огромное количество проектов и локализаций, зачитано немало лекций на околоспортивные темы. Журнал «Шпиль», к сожалению, не имел отдельного стенда, как другие конкурирующие издательства, да и вообще был представлен всего лишь одним сотрудником (его текст вы сейчас и читаете).

«Шпиль» планирует и дальше посещать подобные мероприятия. Следующие на очереди — «Игромир». Ждем ваших пожеланий по поводу подобных репортажей на форуме журнала, уважаемые читатели! А пока перенесемся в гостиницу «Космос», где 18-20 апреля 2008 года проходила Конференция Разработчиков Игр. Встречайте самые громкие проекты. Именно в эти шедеры вы и будете играть в ближайшее время

Postal 3

Postal 3 был показан «Акеллой» во время закрытой презентации в версии для Xbox 360. Первое, что бросилось в глаза, — отсутствие привычного вида от первого лица. Теперь балом правит вид от третьего лица, однако придется ли эта идея по вкусу поклонникам второй части? Этот вопрос остается открытым. Постулаты игрового процесса кардинальным образом не изменились: нам в очередной раз придется вжиться в роль

харизматичного Чувака и устроить беспредел в небольшом городке. Впечатляют и его масштабы. Нас ожидают толпы городских жителей, занимающихся мирскими делами.

В показанной версии местечко, кстати, выглядело весьма симпатично и здорово напоминало какой-нибудь полис в Аризоне. Главный герой решает начать новую жизнь и идет устраиваться на работу. К несчастью, (или наоборот) ему выпадает сомнительная честь стать ассистентом в магазине интимных товаров. А вот и первое задание: собрать остатки спермы с помощью пылесоса в кабинках для ана... посетителей. Но выполнение миссии обрывается — в помещении залетают злобные бабульки-пикетчицы, решившие взять заведение штурмом в борьбе за нравственное поведение. Эх, придется отставать родной лабаз с оружием в руках. В распоряжении игрока внушительный арсенал: пистолет, дубина, пулемет и даже колюще-режущий барсуки!!

Удручает, пожалуй, сыроватость проекта: протагонист то и дело застревал в асфальте и подолгу не мог застрелить некоторых врагов. Однако, создатели попросили нас не беспокоиться — баги обязательно исправят к выходу игры. Благо время на это есть: релиз намечен аж на конец текущего года.

Симбионт

Местом действия нового TPS Target Games была выбрана столица земли русской — Москва. В ближайшем будущем мегаполис был превращен в руины: Землю атаковала инопланетная цивилизация,

что и привело к такому неутешительному финалу. Люди вынуждены прятаться в канализациях и метро, ставших последним оплотом человечества. Разработчики обещают детально воссоздать подземные пространства и даже некоторые места не поверхности — москвичи наверняка узнают известные достопримечательности.

Главная особенность — генкод главного героя, который формируемый на протяжении всей игры. Уничтожая чужеземного ката, наш альтер-эго может поглощать умения убитых монстров. Основной упор сделан на распределение этих самых способностей — мы постоянно становимся перед выбором, какой навык освоить, а какой — оставить в стороне. Прокачка сноровки выполняется посредством несложной мини-игры, где необходимо правильно собрать некую цепочку ДНК. Под воздействием инородных частиц подопечный постепенно превращается в мутанта, его начинают атаковать даже другие люди. Никогда не денется привычное огнестрельное оружие — без его использования ликвидация некоторых врагов не представляется возможной.

Сумеет ли наш витязь спасти славянскую читальню от нечисти, или человеческий род ждет вымирание — непременно узнаем этой осенью.

Черная метка

Оригинальным сюжетом игре похвастаться крупный проект Orion Games под названием «Черная метка». В основе игры лежит смертельное шоу, где получивший приглашение (ту самую черную метку) участник вынужден невольно оку-

СПИСОК ЛАУРЕАТОВ

Лучший дебют КРИ 2008

- Moscow Racer
- Стальная Ярость: Харьков 1942
- Robocalypse

Лучшая игра без издателей КРИ 2008

- Три Богатыря
- Синдикат-онлайн
- Go, Tour!

Самый нестандартный проект КРИ 2008

- Симбионт
- Aqua Teen Hunger Force
- Zombie Ninja Pro-Am
- Евгений Онегин

Лучшая зарубежная игра КРИ 2008

- Granado Espada
- Sacred 2: Fallen Angel
- Frontlines: Fuel of War

Лучшая игра для портативных платформ КРИ 2008

- Robocalypse
- Insecticide
- Hot Brain

Лучшая игра для игровых консолей КРИ 2008

- Иллюстрация калитана Блада
- IL-2 Sturmovik: Birds of Prey
- Postal III

Понз от прессы КРИ 2008

- Дмитрий Гусаров

Понз от индустрии КРИ 2008

- Андрей «КранК» Кузьмин

Понз издательских симпатий КРИ 2008

- King's Bounty
- Легенда о рыцаре

Лучшее звуковое оформление КРИ 2008

- Sublustrum
- IL-2 Sturmovik: Birds of Prey
- Collapse

Лучшая технология КРИ 2008

- Dager Engine 3.0
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо
- CREAT Engine

Лучшая игровая графика КРИ 2008

- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо
- King's Bounty
- Легенда о рыцаре
- Death Track: Возрождение

Лучший игровой дизайн КРИ 2008

- King's Bounty
- Легенда о рыцаре
- Анабиоз: Сон Разума
- Collapse

наться в дьявольское мероприятие. Для умерщвления несчастного задефованы лучшие охотники – члены многочисленных бандитских кланов. Задача – совершить как можно больше кровавых убийств, поднять свой рейтинг и при этом умудриться выжить. Геймплей совмещает в себе кулачные бои с использованием близлежащих предметов, стелс и шутер от первого лица. Положительно отозваться можно о графической и звуковой составляющей продукта: мрачные коридоры и закоулки сопровождаются не менее суровым саундтреком, добротной реализованной анимацией и освещением. В недостатки ж можно записать излишнюю медлительность происходящего: атаки получаются слишком вялыми и нерасторопными.

Надеясь, что творцам The Hunt (так именуется игра на Западе) удастся поправить положение дел к релизу. Точной даты выхода разработчики, к сожалению, не назвали – быть может, это и к лучшему: успеть отковать основные баги и недочеты.

Collapse

Collapse – пожалуй, наиболее раскрученный проект, представленный на КРИ. Напомним, что повествует сия игра о злобных пришельцах, превративших столицу Украины (Киев) в руины, и о патлатом герое Родане, всей этой саранче противостоящему. Ребята из Scroteam обещают, что от мейеров русских будет узнаваться с первого взгляда: перед нами предстанут полуразрушенные Крепости и местный вокзал.

К сожалению, особо эксклюзивных новостей о проекте мы не узнали – все это уже показывалось и не раз. Суть игрового процесса заключается в комбинировании боя с использованием клинков и огнестрельного оружия. В первом случае

разделяем врагов с помощью различных комбо, изучаемых на протяжении игры. Во втором – отстреливаемся, приседаем, стрейфимся. Разработчики усердно нахваливали битвы с местными боссами – для каждого из них нужно будет искать отдельный подход. Графика и физика выполнены на достойном уровне – в активе реалистичные тени и хороший физический движок.

Отдельно хотелось бы отметить звуковое оформление – с получившим итоговую награду Subiustrum, «Коллапсу», конечно, тягаться не по силам, но смею заверить – дорожки в этой игре восхитительны. Выходит амбициозное детище уже совсем скоро – в июле.

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо

Весьма порадовало масштабное дополнение к всенародно любимому «Сталкеру» украинской компании GSC Game World под названием «Чистое Небо». Перед нами снова предстанет полюбившаяся многим Зона, правда – в несколько ином обличии.

Действие происходит за несколько лет до событий оригинала, причем главный герой по прозвищу Стрелок будет как-то связан с Меченым – основным протагонистом Shadow of Chernobyl. Меланхолических уровней стало гораздо меньше – теперь их заменили светлые пространства, где балом правят местные группировки. Взаимодействие между бандами станет новой основополагающей игрового процесса. Мы готовы вступить в любую из группировок (кроме военных, разумеется) и строить свой жизненный путь, исходя из соображений и интересов представляемой организации.

Знакомые локации никуда не денутся, но добавятся и новые. Среди них – небольшой городок Лиманск, смоделированный по образу одного из неболь-

ших районов Киева. Транспорта в игре по-прежнему нет, зато появились Проводники, которые будут выполнять функции телепортов. В свободное время сталкеру будет не до скуки: можно заняться поиском драгоценных артефактов или попытаться улучшить свои показатели: оружие и костюм теперь можно апгрейдить по своему усмотрению. Значительно улучшена графическая составляющая проекта – проработана анимация, на достойном уровне выполнены погодные эффекты.

Уверен, что новому «Сталкеру» было по силам получить главный приз на Конференции, – будь он отдельной игрой, а не дополнением. Что ж, пожелаем киевлянам успехов – кто знает, может им наконец-то удастся создать игру мечты.

Ярмарка проектов

Ярмарка проектов – это, как бы точнее выразиться, выставка внутри выставки. Здесь неизвестные компании (а иногда даже кудесники-одиночки) делают своими трудами, чтобы найти издателя. Жанры были смешаны в кучу – тут были и экшен-головоломки в стиле Portal, и двухмерные гонимы по улицам Петербурга и даже волшебная игра «Три богатыря», признанная на церемонии награждения лучшей игрой без издателя. Хотелось бы пожелать абсолютно всем участникам Ярмарки дальнейших успехов – все без исключения проекты заслуживали хотя бы доли внимания.

Церемония награждения

Наградил достойных известный шоумен Слава Зыбывалов. Правда, в каких кругах известна сия личность, – не упомянули. Происходила церемония в отдельном зале, который забился полностью почти мгновенно. Не будем особо тнать, сразу перейдем к представлению победителей.

Лучшая экшен-игра КРИ 2008
● Collapse
● Обильд
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо

Лучшая стратегическая игра КРИ 2008
● Операция «Багратин»
● Robocalypse

Лучшая ролевая игра КРИ 2008
● King's Bounty
● Легенда о рыцаре
● Аллоди Онлайн
● Легенда: Наследие Драконов

Лучшая приключенческая игра КРИ 2008
● Subiustrum
● King's Bounty
● Легенда о рыцаре
● Пятый VII: Покорение Рима

Лучшая игра-симулятор КРИ 2008
● IL-2 Sturmovik: Birds of Prey
● Морской охотник
● Сталина Яросты:
● Харьков 1942

Лучшая casual-игра КРИ 2008
● Веселая ферма
● W.I.T.C.H.: Чародейки
● Поцелуйчики

Лучшая on-line игра КРИ 2008
● Аллоди Онлайн
● Гладдиаторы
● ТехноМагия

Лучшая компания-локализатор КРИ 2008
● Новый Диск
● Аелла
● Бука

Лучшая компания-издатель КРИ 2008
● Аелла
● Бука
● Новый Диск

Лучшая компания-разработчик КРИ 2008
● Nival Online
● Great Studios
● Avalon Style Entertainment

Лучшая игра КРИ 2008
● King's Bounty
● Легенда о рыцаре
● Collapse
● S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо



MSI NCLeague



Еще одно знаковое событие в истории отечественного киберспорта подошло к своему логическому завершению. Оборотные игры в десяти городах (Киев, Донецк, Днепрпетровск, Симферополь, Одесса, Львов, Харьков, Луганск, Кишинев) вновь свели на киберспортивной арене лучшие команды из Украины и Молдовы. Конечно же, вы уже догадались, что далее речь пойдет о втором сезоне MSI NCLeague.

28 команд, один из лучших киберспортивных клуб

страны C:\Club\Livoberezhna и 5 современных ноутбуков от генерального спонсора MICRO-STAR INTERNATIONAL на кону! Это именно те ингредиенты, которые необходимы для грандиозного ивента!

Претендентов на IT новинки от MSI было предостаточно! Извечную конкуренцию ТОРовых украинских команд обещали разбавить две команды из Молдовы. Но, увы, ни PMT, ни титулованные Samurai не смогли преодолеть групповой этап, тем самым

дав возможность украинцам в гордом одиночестве выяснять отношения между собой в Play-off.

Первый тур Play-off оставил за бортом команд-середнячков, у которых просто не было шансов. Так, A-Gaming с разгромным счетом разгромили b1, отдав оппонентам в общей сложности лишь 8 раундов. Не менее зрелищным оказался поединок HR VS Impulse, в котором HR со счетом [16:05] [16:04] не оставили шансов противникам.



Список команд, получивших квоты для участия в финале:

КИЕВ

A-Gaming (по приглашению)
eXplosive (по приглашению)
b1
KTC.Com.ua
NSN
Rockets
Npk
pcw.kiev.ua

ЛЬВОВ

TNT.NZ.airbites.net
HJ-Force
Adrenaline-rush

ОДЕССА

AK

Maverik

КИШИНЕВ

Samurai

РМР

ДОНЕЦК

Csc.Arena
Banda
Cccp

ДНЕПРОПЕТРОВСК

HR (по приглашению)
DTS (по приглашению)
K1LL ALL.chatrix

MARAFON

СЕВАСТОПОЛЬ

hoppers (ex-Je)
GP
defbooms

КЕРЧЬ

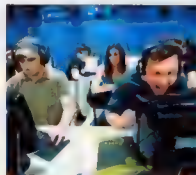
KerchNET.CS
K team

ХАРЬКОВ

chaoticRhythm
Flexity
Impulse

ЛУГАНСК

Nice c'Team
crazyblond





Продолжили разгромную серию фаворитов львовяне NumbazZ.airbites. Последние практически с сухим счетом обыграли PCW.kiev.ua. Самой напряженной игрой первого тура стало противостояние «Взрывоопасных» и Железных парней. Отпраздновав победу на первой карте со счетом [16:13], eXplosive терпят поражение на nuke [09:16]. Все точки над «i» были расставлены на train [24:22] – JE едут домой. В 1/4 Playoff судьба свела вместе две

самые сильные украинские команды – HR и A-Gaming. Эту игру, безусловно, можно было величать финалом, ведь именно в ней решалась судьба пяти ноутбуков. В этот раз A-Gaming оказались сильнее. Дальнейшее противостояние команд распределило призов следующим образом:

- 1 место** – A-Gaming – 5 игровых ноутбуков MSI
- 2 место** – DTS.Chatrux – 5 видеокарт MSI
- 3 место** – NumbazZ.Airbites – 5 рюкзаков MSI

Что ж, вот и закончился второй сезон MSI NCLeague. Более зрелищный, более сложный, более мотивирующий для игроков. Безусловно, это прогресс, но на этом организаторы не останавливаются. В планах расширение географии (Россия и Беларусь) и добавление новых дисциплин. Эту и другую информацию вы можете почерпнуть с официального сайта лиги www.gameinside.ua. Там же вскоре и появится анонс нового сезона.

Виталий Полищук

СУПЕРФИНАЛ

AG [2:0] DTS

1/2

AG [2:0] NumbazZ.Airbites

dust2: 16:08

dust2: 16:05

DTS [2:1] Maverick

dust2: 14:16

train: 16:03

nuke: 16:09

1/4

AG [2:1] HR

dust2: 10:16

nuke: 16:13

train: 16:08

Crazyband [0:2] NumbazZ.Airbites

nuke: 05:16

Inferno: 12:16

Turbo [0:2] DTS

train: 09:16

Inferno: 11:16

Maverick [2:1] eXplosive

nuke: 10:16

dust2: 19:15

Inferno: 16:08

4D кіно - це більше ніж кіно!



м.Київ, вул. М.Малиновського, 24/10 (м.Оболонь)
www.dyvosvit.ua тел.: (044) 502-00-88

На пороге WCG 2008



26 мая в стенах Национального Олимпийского Комитета Украины состоялась пресс-конференция, посвященная грядущему World Cyber Games 2008. В последние дни весны организаторы данного мероприятия уже традиционно приоткрыли занавес, пролили свет на некоторые факты, касающиеся главного киберспортивного события года.

Неизменные гости в лице представителей компании Samsung, K-Trade, Intel и Олимпийский Чемпион Сергей Бубка по очереди рассказывали о грядущем инвенте, о нововведениях и прочих прелестях, которые ожидают геймеров в этом году.

Основной фишкой конференции был Олимпийский огонь – один из символов Олимпийских игр. Начиная с этого года, он становится символом еще и WCG. Вот только происходит все на современный манер: в роли огня – анимационная картинка, а вместо Прометея, укравшего огонь у Зевса, – лучшие киберспортсмены мира. Эстафета стартовала в Сизтле, где собственно и происходил самый первый Grand Final WCG. После, посредством MMS, огонь отправился в путешествие по всему миру – увидеть огонь можно в Сеуле, Окленде, Сингапуре, Москве, Киеве, Риме, Париже, Боготе, Сан-Пауле и

Мехико. Последней остановкой киберспортивного олимпийского огня станет Кельн, где осенью пройдет WCG: Grand Final 2008.

Во время торжественной церемонии был организован телемост между Москвой и Киевом, в рамках которого и был передан цифровой огонь. От России честь пронести Олимпийский огонь пала на плечи титулованного виртуального гонщика Алана 'Alan' Ени-



лева, который собственно и переслал его MMSкой нашей киберспортивной легенде Михаилу 'Hot' Новопащину. Параллельно виртуальный огонь «зажгли» и на обновленном сайте wcg.com.ua.

Ну, а сейчас о главном. Отборочные игры WCG2008 стартуют 28 июня во Львове, после чего каждые выходные по очереди будут проходить в оставшихся шести городах (Симферополь, Одесса, Донецк, Харьков, Днепрпетровск, Киев). Игровые дисциплины остались точно такими же, как и в прошлом году:

Counter-Strike 1.6

FIFA 2008

WarCraft: Brood War

WarCraft III: The Frozen Throne

Всего будет 15 квот – киевская команда A-Gaming заняла третье место на WCG: Grand Final 2008 в Сизтле и согласно с правилами турнира автоматически получает квоту на Национальный финал.

Следующая, последняя на сегодня, новость придется по

душе любителям мобильных баталий. Ведь помимо стандартных прошлогодних дисциплин организаторы добавили еще и турнир на мобильных телефонах. Все желающие смогут померяться силами в Java-игре «Атака Рональдино». Соревнования проводятся на смартфонах Samsung G810. Проводиться они будут параллельно с отборочными играми WCG в специально оборудованных промозонах. Помимо этого, организаторы предоставляют возможность выступить в турнире виртуально. Все, что для этого нужно, – скачать с WAP-сайта игру и отсылать свои результаты на сервер. Шестеро геймеров, показавших лучшие результаты, присоединятся к шести оффлайн-победителям и вместе с ними отправятся на Национальный финал в столицу. Лучший из них в составе сборной сможет отправиться в Кельн в роли болельщика.

Виталий Полищук



Дата	Город	Квоты:	C-S	FIFA'08	SC	WC III	Место проведения
28-29 июня	Львов		2	3	2	2	TNT Arena
5-6 Июлио	Симферополь		2	2	2	2	PRO
12-13 Июля	Одесса		2	2	2	2	Ангар 18
19-20 Июля	Донецк		2	2	2	2	Киберспорт Арена
26-27 Июля	Харьков		2	2	2	2	Полигон
2-3 Августа	Днепрпетровск		2	2	2	2	Chatrux
9-10 Августа	Киев		3	3	4	4	C:\Club\L'voberezhna
16-17 Августа	Нац. Финал в Кельне						

IRON MAN

«Люди как игральные кости — бросают себя туда, куда хотят»

ИСТОРИЯ ЖЕЛЕЗНОГО БУРАТИНО

В этом номере мы решили немного нестандартно подойти к содержанию рубрики «Columbia Brother» и провести сравнение фильма и компьютерной игры по мотивам комиксов «Железный человек». У кого получилось сделать лучший продукт — разработчиков игр или кинематографистов, и стоит ли уделять время их творениям. Эта тема особенно интересна тем, что обычно популярность подобного рода фильмов и игр всегда была достаточно высока — все мы в той или иной мере хотим быть супергероями.

Кто мог бы служить лучшим прототипом для создания Тони Старка, чем образ известного американского конструктора, кинематографиста и «странного человека» мира сего Говарда Хьюза. Человека, внесшего свое имя в историю, достижения которого приравниваются к достижениям целой нации. Заслуга Стена Ли, который в доступной для широких масс форме увековечил память об этом мастере своего дела, весьма велика. В то же время сама студия, обладатель авторских прав, вряд ли руководствовалась только благими намерениями создать произведение искусства, запуская в производство фильм и игру. Попро-

буй разобраться, что у них вышло в итоге.

Стоит упомянуть, что экранизация популярного комикса была первым проектом независимого подразделения студии «Марвелл», которая, не желая разделять призывы от своих прошлых кассовых хитов, ушла в свободное плавание. Это очень позитивно отразилось на соответствии сюжета оригинальным историям. Безусловно, в истории есть немало отличий — таких, как отсутствие телохранителя Старка или чуть измененные отношения со Стейном. Но общая сюжетная канва осталась нетронутой, что добавило некоторой специфики ленте, сделало ее более живой и интересной.

Игрушка же, вышедшая аккурат к премьере фильма, стала очередным творением «по лицензии». Уже это могло насторожить, поскольку наряду с достаточно успешным «X2: Wolverines Revenge» можно вспомнить ряд «недоигр» с марвелловскими героями на передовой. Самое забавное во всем этом то, что продукт, попавший на прилавки с рук Artificial Mind and Movement, не то что с комиксом, даже с фильмом не имеет ничего общего. Ведь главным достижением нового голливудского кинокомикса является в первую очередь вовсе не выдающаяся картинка или утарный экшн, а исполнение главной роли Робертом Дауни младшим и та самая специфика, о которой уже упоминал.

Лента Джона Фавро делает основной упор на главного героя, все прочее уходит на второй план. Практически все экранное время зритель может лицезреть или какие-то конструкторские изыски Старка или изменения его натуры. Что, кстати, крайне нетипично для подобного рода фильмов. Сам Роберт, между прочим, озвучивал своего персонажа в игре, видимо по контрактным обязательствам, как и прочая актерская группа, и должен вскоре появиться в роли железного человека в другом проекте студии Марвелл — «Невероятном Халке». Для фильма это стало одновременно недостатком и преимуществом, а вот для игры — чуть ли не единственным сильным моментом. Но, увы, — даже он не смог ее спасти, несмотря на то, что Дауни справляется с положенным на него грузом на все сто процентов. На пользу игре это если и пошло, то такие приятные мелочи сразу забываются уже при первом знакомстве с остальными ее моментами. В отличие от фильма, ни о какой харизматичности и человеческой привлекательности героя и речь не идет. Ролики между уровнями сняты, мягко говоря, коряво, их хочется пропускать после первого просмотренного до конца. Что мешало использовать отрывки из фильма — ума не приложу. Имеется же опыт той же «Enter the Matrix», когда были



даже специально для игры отнять нужные материалы. Но это так, как я уже сказал, ничто не мешает ролики пропустить. Но остальное...

Выпускать такие игры сегодня, в 2008 году, когда уже во всю переходят люди на десятый DirectX, просто сродни преступлению. Ладно бы просто порт, так еще с настолько устаревшей графикой и геймплеем. Собственно, я понимаю, что в фильме потасовки и прочее действие не так часто появляются, но чтоб так бездарно реализовывать то, что есть, засунув это в такую страшную обертку... Тем более, что есть пару моментов в сюжете, на которых можно было закрутить парочку уровней с масштабными боями. Но, видимо, разработчикам было не до того. К слову, миссий в игре всего двенадцать. Учитывая, что первые две имеют скорее ознакомительный и обучающий характер, прохождение точно не займет много времени. Абсолютно не интерактивный линейный мир, скучно оформленный, однообразный, утомляет даже за такое короткое время. На минимальном уровне сложности вообще лучше не играть, учитывая, что умереть железный человек попросту не может. В этом плане даже не раздражает система сохранений между уровнями, характерная для преимущественного большинства портиторованных игр. Правда, радости особой это тоже не приносит. Чему удив-

ляться, когда врагов аж целых пару видов, да и те практически никакого урона нанести не могут. Даже боссы вряд ли смогут на равных противостоять нашему супергерою – скорее, они вызовут у игрока сильный приступ смеха. Чего стоит танк, который появляется из-под земли неясно каким образом. К слову, в фильме подобных глупостей не наблюдается.

Безусловно, экранизация комиксов не переполнена особым смыслом, но и не вызывает такого безудержного нервного смеха, поскольку особо грубых монтажных или сценарных оплошностей в ней нет. Единственное, что раздражает при просмотре фильма – неизбежная смена акцентов ближе к финалу. Жанр требует появления антагониста в лице Стейна и последующей дуэли в рукопашную. Стоит отметить, что хоть это противостояние выглядит немного инородно в фильме, но, тем не менее, отсутствие сверхспособностей у железного человека придает атмосферности всему происходящему на экране. Чего не скажешь об игре, в которой этой самой атмосферности постоянно не хватает. Именно поэтому она и грозит игроку скукой. Все задания построены по системе «разбить, спасти и уничтожить». Хотя о том, что в игре есть задания, напоминает только статистика между уровнями. Они интуитивные и незаметные, если

так можно сказать. Правда, вряд ли это стоит причислять к плюсам проекта – настолько малозаметен этот плюс на общем фоне. Была надежда на комбо или другие приятные плюшки от разработчиков, но реализованы они, мягко говоря, так же, как и все остальное. Выбор оружия, брони или того же костюма не имеет никакого особенного смысла, ведь уже даже с помощью второй вариации костюма можно пройти игру, не ощутив дискомфорта. Впрочем, все новые виды ударов и оружия ставятся на следующий новый уровень автоматически, чтобы игроку не довелось напрягаться.

В итоге, можно смело идти в кино, но закрывать глаза на прилавки с новой игрой. Очень удачная экранизация все еще продолжает собирать большие деньги по всему миру, чему можно только радоваться и ждуть сиквела. Правда, с ним пока не все благополучно и спокойно. Режиссер первого фильма – Джон Фавро, пока что контракт не подписал.

Ну, а игра не имеет шансов даже быть повторной пройденной. Уж лучше достать с пыльной полки старый, но любимый экшн от третьего лица. Удовольствие хоть получить можно будет...

arthat





СУШИ АНИМЕ ПАТИ

Аниме для тру-анимешника – вода, воздух, солнышко! Его всегда мало, ему посвящается большая часть свободного времени, а летом, как вы знаете, свободного времени столько, что его только бы тратить и тратить! Слаще аниме для тру-анимешника может быть только суши или другая тру-японская еда в любом виде. Поэтому они часто слетаются стайками в суши-бары, достают из карманов собственные палочки (у вас нет своих палочек? Вы не тру-анимешник!) и с криками ИТА-ДАКИМАС! набрасываются на еду. Соболезнующие соседи по столикам с радостью отдают им на растерзание свою рыбу фугу – для фанатов аниме чего только не сделаешь... Другой радостью могут стать аниме-вечеринки, а они у нас в Киеве случаются хоть редко, но метко.

1 июня в дэкс-клубе Gienas в Арена-сити состоялась СушиАнимеПати! Толь-

ко представьте – суши, аниме и пати в одном флаконе. Эти три заветные слова не могли оставить равнодушными даже тех, кто только позавчера начал смотреть «ниппонские мультики» и открыл для себя много нового в этой жизни. Несмотря на то, что многие узнали о мероприятии буквально за пару дней, народу в клуб набилось предостаточно, негде яблочку Рюука было упсть. Организаторами выступили украинский журнал комиксов K9 и интернет-магазин www.animeua.net, обеспечивший всех победителей конкурсов призами.

Первым делом приковывали взгляд мега-кавайные ведущие в костюмах из аниме Di Gi Chart, никто не смог удержаться от порыва запечатлеть себя рядом с этой красотой. Они развлекали народ байками на тему «что такое аниме» и с чем едят мангу», а также целым на-

бором разных конкурсов, на которые выстраивалась очередь желающих. Можно было нарисовать свою мангу, фанарт на любимого персонажа, склеить паперкрафт – сборную фигуру аниме-героя из бумаги и получить за это томик свежайшей манги Bleach, Naruto или Death Note. Выступали голосистые карокаеры, исполнявшие знакомые всем опенинги популярных аниме.

По всему периметру клуба было развешено более ста классных аниме-рисунков, отдельно висели герои комиксов Славика Бахамута, который рисует мангу в K9. На больших экранах безостановочно крутили АМВ-шки, жаль только без звукового сопровождения, так как фоном была музыка диджеев. Как вы поняли, в клубе сло-



жилась настоящая «анимешная» атмосфера.

Любители японской культуры могли не только заказать суши и коктейли украшенные оригами, но и поиграть на четырех досках в ГО – старинную японскую игру, похожую на игру «в точки», но более сложную. Тру-анимешники в курсе, что про эту забаву сняли целый сериал «Hikaru no Go».

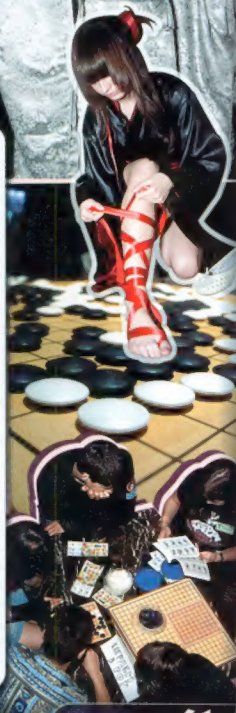


Косплееров была целая куча: Naruto, Death Note, PetShop of Horrors, Code Geasse, Sailor Moon, да и просто нэки и девушки в кимono тусующие по клубу – это было ярко! Особенно ярко было от постоянных всплесков фотоаппаратов на импровизированном косплей-дефиле и столышной просьбы – можно с вами сфотографироваться? Т...Т. Не бойтесь сделать хороший косплей – на таких мероприятиях внимает вас не обделят, а ваша самооценка наверняка взлетит до небес. Грнпа косплееров Fighting Dreamers показала отличную сценку по Naruto с постановочным боем на мечз кэндо, это впечатлило многих, и девушки получили заслуженный приз зрительских симпатий! В общей тусовке было полно яркого народа, и хозяева клуба поощряли ярких личностей бесплатными коктейлями, что только добавило позитивного настроения. Народ соревно-

вался, кто лучше покажет аниме-персонажа потопит у игры «крокодил», кто знает больше названий аниме разных жанров и имен персонажей-нэк. В общем, каждый веселился и отрывался на полную катушку, вход был абсолютно бесплатный. После девяти вечера для желающих потанцевать отыгрывали свои сетты приглашенные диджеи: Mavr, Krazia, Diana, Rustam.

Еда была вкусной, коктейли крепкими, а развлечения вполне анимешными, не смотря на мелкие недочеты пати удалась! Желая, чтобы и ваше начало лето началось достойно каким-нибудь зажигательным мероприятием, ведь впереди нас ждет еще не мало интересных вечеринок. Кстати скоро должен быть Тори-фест!

Happyness
happyness@yandex.ru
Фото: nieaCRY, Antonz
n01known, MasterYan



Вся наша жизнь состоит из общения. Или, если точнее – из взаимодействия. Взаимодействия игроков на футбольном поле, игроков сидящих за шахматной доской или мониторами экранов. Все это в той или иной степени является разговором. Каждый день езда, к примеру, в метро, или автобусе в школу, институт, на работу или к другу в гости мы находимся в состоянии непрерывного общения с окружающими нас пассажирами, водителем, стучащими колесами поезда или скрипящей подвеской микроавтобуса. Даже мысль

«побystрее едь, козел» и стук колес в ответ «тук-тук, тук-тук» является своего рода диалогом. Таким образом существует все в нашем мире, и не думайте, что эти диалоги бессмысленны. Наоборот, наша жизнь не только состоит из постоянного псевдообщения, а и течет, ведомая им. Так, исход и течение дня может зависеть от мелодии, разбудившей вас утром, случайно подслушанного разговора или даже пробужденного воспоминания. Я уж не говорю о том, как наша жизнь зависит от ежедневного диалога головы с подушкой.

А в нашем с вами общении, дорогие читатели, есть особый смысл. От него, на самом деле зависит очень многое. Ведь у каждого из нас есть свои мысли и соображения, а каждая мысль присутствует не в каждом человеке. Именно поэтому мыслями стоит делиться, способствуя тем самым, прогрессу – собственному и не очень. Таким образом мы улучшаем качество нашего журнала и высоту Вашего настроения. Так что пишите нам, мы с нетерпением ждем ваших вопросов, предложений, пожеланий и попросту чего-то нечта в конверте.

➔ **Добрый день [skipped] Пишет Вам Павел из города Мариуполя. Спасибо, что ответили на мои вопросы. А ваши названия группы пришлись нам кстати.**

➔ **Что, правда, что ли? Что ж, мы очень рады обращаться, если что.**

➔ **У меня к вам есть вопросы. 1. Я купил в Норвегии Xbox360 Premium, в нём не оказалось русского языка в меню. Возможно, каким-нибудь способом закатать либо установить русский язык в приставку?**

➔ **Спешу вас утешить – это не такая уж большая беда. Вот представь, что было бы, если бы ты его купил, к примеру, в Японии и там не оказалось бы английского. Впрочем, не огорчайся. Перепрошить черный ящик можно, но модифицированные консоли не совместимы с X-box live. Так что, если вы сможете обойтись без русского языка, то вперед и с песней. Если же все-таки решишься рискнуть, то путь один. К сожалению, я не был в Мариуполе, но у нас, в Киеве, перепрошивкой занимаются специально самообученные чуваки обитающие на всяких радиорынках.**

➔ **Есть ли на X-ящик программы? Я видел в Норвегии диск, там были какие-то проги, или это был контент с интернета? Я точно не знаю.**

➔ **К сожалению, мы не были в Норвегии, и диска этого, соответственно, не видели, так что вам, скорее всего, виднее, что на нем находилось. Если программы на X-box и есть, то в Украине о них пока известно не много, по крайней мере, нам не удалось найти какой-либо конкретной информации по этому поводу. Возможно, стоит искать зарубежом, если уж сильно необходимо.**

➔ **Здравствуйте, Шпили!**

Если не ошибаюсь, ваш последний спецвыпуск о железе был еще 3 года назад, не могли бы вы сделать еще один (можно без обзора видеокарт), с тестами клавиатур, мышей, гарнитур, акустических систем?

➔ **Пока что всякие игровые железки мы стараемся обзирать в обычных номерах, отдельный спецвыпуск если и будет, то только в начале следующего года.**

➔ **Здравствуйте, редакция журнала «Шпили». Меня зовут Валик. У меня к вам есть несколько вопросов:**

1. Какой компьютер вы используете для тестирования игр?
 2. Какую приставку мне брать PlayStation 3 или Xbox 360?
 3. Куда вы дели рубрику «Ацтой»?
- Заранее спасибо!!!

➔ **Привет!**

1. Домашний и редакционный. По уровню производительности их можно отнести к среднему классу.
2. Берн Wii, там можно «клюшкой» махать. Только смотри поаккуратнее, манипуляторы встраивая в экран, это смешно конечно, но не всегда монитор потом будет работать.
3. Будем рассцнивать этот вопрос как желание снова увидеть данную рубрику на страницах «Шпиля». Не бойсь – вернем!

➔ **Добрый День Шпили! Пише вам Тарасик из села Нижня Маковина.**

Ото недавно наше село стало стим... поселением миського типу. тепер у нас продають компьютерні ігри. я о то з хлопцями скинувся тай купив однегеньку. Ми її встановили на телевизор, той шо дебелию додатковою коробоною, тай почали тиснути на кнопки. А та гра виявилася таким [censored] АЦТОЕМ шо неймовірно грати. То ми дали диска корові, а вона його обслинила і пообжувала, а самі пішли гуляти в качча. Але нам шкода що такі ігри взагалі існують і продаються. І ми вирішили написати вам щоб ви ото шо зробили для захисту галактики від подібного калу. Якщо треба ми навіть позичимо нашу корову. Дуже вам дякую.

➔ **Да, ацтой вистинно вездесущ! На протяжении 7 лет журнал Шпили упорно борется с ним, но всякое унылов Г все же пробирается на прилавки рынков и магазинов различных городов и поселений городского типа. Но не унывайте! Ведь теперь у нас есть секретное оружие – отобас Ородотелю со встроенным соплетом на крыше. Правда, в виду повышения цен на бензин, он работает не на полную мощность, так что мы с удовольствием воспользуемся вашим предложением по поводу коровы.**